3/2004 12. Jahrgang / Ausgabe 125
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Angst-Attacke

SILENT HILL 4

Der ultimative Psycho-Trip: Schöner, schauriger, schockierender

Trio Infernale

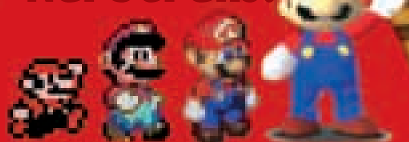
HITMAN 3
SHELLSHOCK
DEAD MAN'S HAND

Kompromisslose Action für PS2 und Xbox

55 Spieletests

- 74% Donkey Konga
- 83% 007 Alles oder Nichts
- 86% Legacy of Kain Defiance
- 91% GTA 3 & Vice City (dt.)
- 79% Fatal Frame 2
- 86% Castlevania
- plus: XXL-Player's Guide

Nur bei uns!



Vom Pixel zum Polygon: Videospiel-Charaktere im Wandel der Zeit



DRIV3R

Zu Besuch bei den Entwicklern: So spielt sich der Gangster-Hit
Alle Fakten zum PS2- und Xbox-Knaller

4 198044 103354 03

STARKES EUROPA

Die aktuelle MAN!AC zeigt es deutlich: Videospiele aus dem europäischen Raum haben Klasse und brauchen sich im internationalen Vergleich nicht zu verstecken. Dominierten lange Jahre japanische und amerikanische Entwicklungen den Konsolenmarkt, überraschen in letzter Zeit immer wieder alteingesessene (u.a. Lionhead und Ubisoft Frankreich) wie auch neu gegründete Firmen unseres Heimatkontinents mit vielversprechenden Produkten.

Veteranen wie beispielsweise Reflections finden zu früherer Stärke zurück und präsentieren mit "DRIV3R" eine spektakuläre Next-Generation-Version ihres erfolgreichen Gangster-Rennspiels. Da freute es uns umso mehr, als einziges deutsches Magazin exklusiv die Xbox-Fassung (erscheint auch für PS2) vor Ort in Augenschein nehmen zu dürfen. Unseren ausführlichen Undercover-Report findet Ihr ab Seite 6. Darüber hinaus besuchten wir zum zweiten Mal die Amsterdamer Newcomer Guerrilla, die neben ihrem potenziellen PS2-Hit "Killzone" (siehe MAN!AC 10 und 12/03) einen weiteren kompromisslosen Action-Kracher in petto haben. "Shellshock Nam '67" lässt Euch in die Wirren des Vietnam-Konfliktes eintauchen und verstört mit expliziten Kriegsbildern – einen Frontbericht gibt's auf Seite 12. Nicht minder rabiat gehen die dänischen Entwickler IO Interactive zur Sache: "Hitman: Contracts", die dritte Episode der Killer-Saga, verspricht packende Unterhaltung für volljährige Zocker. Auf welche innovativen Neuerungen Ihr Euch dabei freuen dürft, erfahrt Ihr im Preview-Teil ebenso wie die ersten Eindrücke von der britischen Raser-Hoffnung "Juiced".

Mögen die genannten Konsolen-Projekte auch aus unterschiedlichen europäischen Ländern stammen und diverse Genres abdecken – sie zeigen alle eine für Multiplattform-Anhänger unschöne Parallele: Keines der obigen Spiele ist für Nintendos Gamecube in Planung. Zwar schwächelten Big Ns Würfelverkäufe letztes Jahr, im wichtigen Weihnachtsgeschäft machte der schicke Winzling allerdings deutlich Boden gut (siehe auch Branchen-News ab Seite 32). Angesichts dieser erfreulichen Entwicklung plädieren wir für mehr Multiformat-Engagement bei den Third-Party-Herstellern. Schließlich wollen wir (Viel-)Spieler selbst entscheiden, auf welcher Konsole wir welchen Titel gerne zocken würden. Außerdem kann es sich durchaus für viele Studios lohnen, bei allen Systemen am technischen Ball zu bleiben. Denn das Rennen um die aktuelle Hardware-Generation ist noch lange nicht gelaufen...

"DRIV3R"
(Atari, 2004)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. März 2004.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

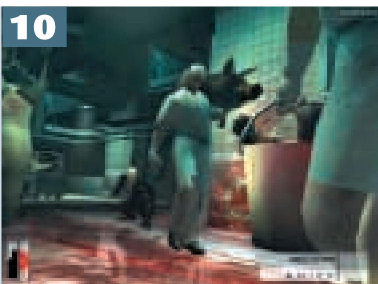
Vielversprechende Konsolen-Projekte aus Europa sind keine Randerscheinung mehr.
Wie schätzt Ihr die Chancen solcher Entwicklungen im internationalen Vergleich ein? Können sich alteingesessene wie neu gegründete europäische Studios künftig auf dem hart umkämpften Videospielparkett behaupten?

MAN!AC-MEINUNG NR. 17

- (A) Europäische Konsolen-Entwicklungen werden künftig noch mehr Gewicht bekommen.
- (B) Europa ist auf dem richtigen Weg, das letzte Quäntchen fehlt allerdings noch.
- (C) Japan und USA spielen weiterhin die erste Konsolen-Geige.

Ich besitze

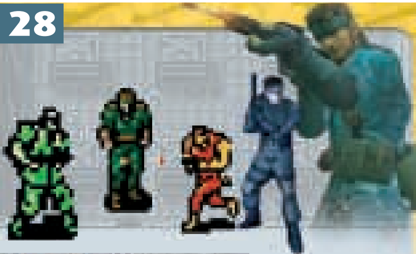
◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA



10 Ein Mann ohne Gewissen kämpft um sein Leben: Warum Hitman: Contracts seine beiden Vorgänger mühelos hinter sich lässt.



16 Schockierender als die Vorgänger: Silent Hill 4: The Room bringt das virtuelle Grauen zu Euch nach Hause.



28 Zeitgeschichte pur auf zwei Seiten: Die denkwürdigsten Heldentransformationen in unserem Special Vom Pixel zum Polygon.



26 In unserem Neo-Geo-Feature nehmen wir den Action-Kracher "Metal Slug 5" ebenso unter die Test-Lupe, wie die Beat'em-Ups "SVC Chaos: SNK vs. Capcom" und "Samurai Shodown 5".



6 Frisches Futter für Undercover-Agenten: Wir besuchten Reflections und spielten exklusiv die Xbox-Version von DRIV3R.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

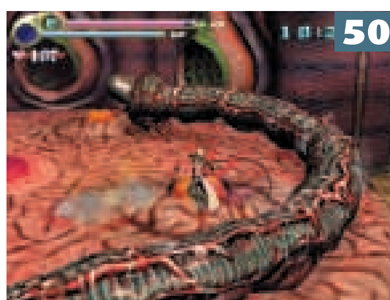
RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



54 Im Geheimdienst von Electronic Arts: Hat sich die lange Warterei auf James Bond 007: Alles oder Nichts tatsächlich gelohnt?



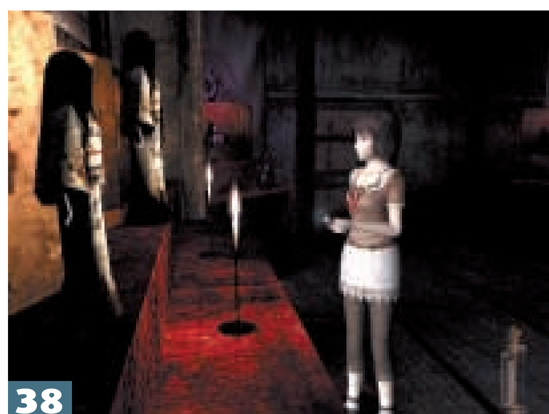
50 Ein Klassiker wechselt die Perspektive: Lest im Test, ob Castlevania seinen spielerischen Charme auch in 3D versprüht.



48 Ob hungrige Xbox-Gangster mit dem Grand Theft Auto Doppelpack frohlocken können, verraten wir im Testteil.



62 Der Igel rast wieder, und diesmal hat er Kumpels mit dabei: Sonic Heroes im Hochgeschwindigkeitstest.



38 Zwei Mädchen allein in einer Geisterstadt: Kann Fatal Frame 2: Crimson Butterfly den Gruselprimus "Silent Hill 3" überflügeln?

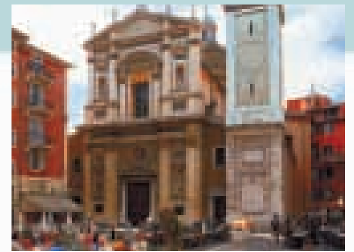
DRIV3R

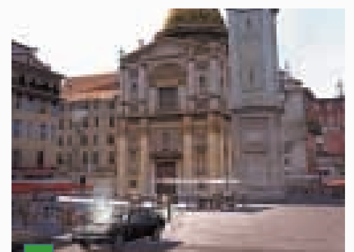
Cop-Legende Tanner kehrt zurück: Mit quietschenden Reifen und ausgefeilter Technik jagt er abermals die Unterwelt.



Der rasende Bulle trumpft mit "DRIV3R" nun endlich mit seinem ersten PS2- und Xbox-Einsatz auf. Nachdem die Gamecube-Fassung eingestampft wurde (siehe Interview), konzentriert sich Reflections voll auf den Feinschliff der beiden anderen Versionen. Grund genug, die Entwickler im schönen Newcastle zu besuchen und exklusiv die Xbox-Fassung Probe zu spielen.

Schon bei der Gestaltung der Städte ließen sich die Mannen rund um Martin Edmondson nicht lumpen: Euch erwarten hitzige Verfolgungsjagden im heißen Miami, im malerischen Nizza und im exotischen Istanbul. Neben über 250 Kilometer Asphalt sorgen mehr als 30.000 Gebäude sowie unzählige Bäume und Sträucher für realistische Optik samt akurater Farbgebung. Jede Metropole zeichnet sich durch ihre eigene Architektur aus: Autobahnen, engste Gassen, bekannte Sehenswürdigkeiten oder orientalische Bauten zeugen von Liebe zum Detail.





XB Die gelungene Umsetzung (unten) von Sehenswürdigkeiten wird im direkten Vergleich zum Original klar.

Belebte Straßen

Fußgänger und über 50 verschiedene Vehikel kreuzen Eure Wege. Endlich kann Euer Bildschirm-Alter-Ego seinen Boliden verlassen und Wagen braver Bürger in bester "GTA"-Manier stibitzen. Polizeistreifen, Musclecars, Vans, Trucks und sogar Zweiräder sollten auch den gierigsten Blechfetischisten zufriedenstellen. Die bewährte Fahrphysik, welche die gesamte Serie auszeichnet, wurde weiter verfeinert und kann auch auf Mo-

▪ ▪ ▪ Charaktergrößen ▪ ▪ ▪

Die charismatischen Protagonisten von "DRIV3R"

Tanner

Dank rüder Methoden und eiskalter Vorgehensweise sieht selbst Dirty Harry gegen Undercover-Cop Tanner wie ein braver Kindergartenonkel aus. Für den 'Driver' zählt nur die Mission – alle Mittel und Wege sind erlaubt.

Sprecher: Michael Madsen ("Kill Bill", "Reservoir Dogs")

Calita

Calita ist das skrupellose Herz der 'South Beach'-Gang und machte sich bereits einen Namen als eiskalte Killerin, die auch nicht vor den eigenen Leuten zurückschreckt. Ihr Motto: "Ich komme aus dem Nichts und ich gehe nicht zurück!"

Sprecherin: Michelle Rodriguez ("Blue Crush", "The Fast and the Furious")

Jones

Auf seinen zuverlässigen Partner Jones kann Tanner immer zählen – auch wenn er es ihm nicht leicht macht. Der Police-Detective kennt die Straßen und weiß, was Sache ist – das hilft ihm, die Ruhe auch in brenzligen Situationen zu behalten.

Sprecher: Ving Rhames ("Pulp Fiction", "Mission: Impossible")

Jericho

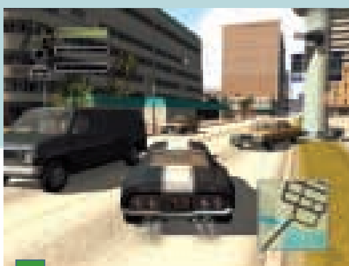
Der frühere Lieutenant kennt kein Erbarmen: Sein Einfluss reicht von Chicago bis nach Las Vegas. Etwaige Konkurrenten werden nicht geduldet. Seine Rücksichtslosigkeit übertrifft höchstens Titelheld Tanner.

Sprecher: Mickey Rourke ("Irgendwann in Mexiko", "9 1/2 Wochen")



XB Nun könnt Ihr die Städte auch zu Fuß auskundschaften und Euren Wagen beliebig wechseln.





XB Die Fahrphysik der Vehikel unterscheidet sich teils frappierend.



XB Haarsträubend: Wilde Rasereien in engen Gassen sorgen schon jetzt für Nervenkitzel. Daneben beeindrucken der hohe grafische Detailgrad sowie Echtzeit-Schatten.



XB Hände hoch: Um manche Gangster zu stellen, bleiben Schießereien nicht aus – dank optionaler Ego-Sicht und Zielautomatik steuert es sich auch zu Fuß prima.



XB Aufgescheuchte Polizeistreifen lassen sich nur schwer abhängen.



XB Einzelteil-Verwertung: Alle Wägen können gezielt geschrottet werden.

torrädern begeistern. Blechschäden sind aber schneller passiert als Euch lieb ist. Dafür sorgt das ausgeklügelte Schadensmodell – neben gelungenen Karosseriedeformierungen sind jede Menge Scherben ebenso wie der Verlust von Motorhaube oder Türen keine Seltenheit, Einschusslöcher und Plattfüße bei wilden Schießereien schon fast an der Tagesordnung.

Brachialer Polizeialltag

In den actiongeladenen Missionen zählt aber nur eins: Durchkommen! Egal ob Ihr rasende Verbrecher verfolgt oder bei Undercover-Aufträgen der hiesigen Polizei entkommt – filmreife Autojagden sind garantiert. Neuerdings stehen nun auch Lauf-Missionen in Gebäuden an. So bleibt es Euch überlassen, wie Ihr z.B. einen

▪ ▪ ▪ "Wenn die Fahrphysik nicht echt aussieht, wirkt der Titel unglaubwürdig!" ▪ ▪ ▪

Im Gespräch mit Reflections-Gründer und Kreativdirektor Martin Edmondson



MAN!AC: Was macht den Titel einzigartig? Was zeichnet die "Driver"-Serie aus?
Martin Edmondson: Der Fokus liegt ganz klar auf Hollywood- und TV-reifen Verfolgungsjagden. Wir wollen dem Spieler das Gefühl vermitteln, mittendrin zu sein. Dazu kommen fotorealistische Städte, die Fahrphysik, Schadensmodell und die KI der Verfolger. Alles soll so echt wie in einer TV-Serie wirken.

MAN!AC: Woher kommt die Inspiration?
Martin Edmondson: Insbesondere von Filmen wie "Bullitt" (1968) und "Driver" (1978) mit Ryan O'Neal – außerdem noch "French Connection" (1971) mit der spannenden Zug-Verfolgungsjagd. Neben "Ronin" (1998) dienen insbesondere klassische Auto-Jagden als Vorbild.

MAN!AC: Wie wichtig ist die Fahrphysik für das Spiel?
Martin Edmondson: Sie ist sehr kritisch, denn wenn die Fahrphysik nicht echt aussieht, wirkt der Titel unglaubwürdig. Das Auto muss sich fahren und 'anfühlen' wie in der Realität. Unsere Aufgabe ist es, eine nachvollziehbare Autojagd-Simulation auf die Beine zu stellen – das ist neben dem Fotorealismus der entscheidende Faktor.

MAN!AC: Warum wurde die Gamecube-Version eingestampft?
Martin Edmondson: Wir hatten hier wirklich gute Gamecube-Programmierer im Haus, die aber bald sagten: "Unmöglich". Wir hätten soviel Details herausnehmen und die Texturauflösung um die Hälfte verringern müssen. Bei den grafischen Abstrichen entschieden wir uns für einen Abbruch. Daneben stand auch hinter den Verkaufszahlen ein großes Fragezeichen.

MAN!AC: Was waren die größten Probleme bei der Entwicklung?
Martin Edmondson: Es ergeben sich viele Probleme wie Pop-Ups, Bildrate etc., die sich gegenseitig beeinflussen. Kritisch sind besonders knapper Speicher und (Prozessor-) Geschwindigkeit. "DRIV3R" holt viel aus PS2 und Xbox heraus, was nicht heißt, dass nicht noch Platz für Verbesserungen wäre.

MAN!AC: Viele Leute beklagten sich über das bockschwere Tutorial von "Driver 1"...
Martin Edmondson: Wir machten da einen Fehler, weil wir dem Spieler nur 60 Sekunden Zeit gaben. Erfahrene Zocker schaffen das Tutorial in 23 Sekunden. Wir setzten über die doppelte Zeit als Limit – leider verzweifelten noch immer viele Spieler daran. Es war eine schöne Aufgabe, allerdings hätte sie besser optional oder als Extra eingebaut werden sollen.



XB Auch auf langen Highways wirkt die Grafik dank geschwungener Linienführung, passender Farbgebung und weiter Fernsicht nie langweilig.

XB Mit dem Granatwerfer sind effektgespickte Explosionen garantiert.

XB Nur Profis meistern schnelle Runden auf dem Motorrad.

Gangster in einem Restaurant stellt. Brecht Ihr direkt mit dem Auto durch die Glasfassade, schlagt Ihr Euch mit dicken Wummen durch oder benutzt Ihr den Nebeneingang? Nett: Fast das gesamte Mobiliar kann beschädigt oder zerstört werden. Zu Fuß dürft Ihr jederzeit in den First-Person-Modus schalten, um bei Schusswechseln nicht den Überblick zu verlieren – eine Zielautomatik tut ihr Übriges. In puncto Waffenarsenal wurde ebenfalls geklotzt: Zu Eurer 9mm-Kanone gesellen sich MG, Schrotflinte, Sturmgewehr und Granatwerfer, um den bösen Buben den rechten Weg zu zeigen. Neben dem missionsbasierten Story-Modus sind jederzeit auch Spaßfahrten quer durch die Städte möglich.

Ansichtssache

Für passende Kinopräsentation sorgt der 'Thrill Cam'-Modus: Per Tastendruck schaltet die Kamera live im Spiel auf eine Außenperspektive mit Zeitlupe. Der Clou dabei: Je stärker Ihr den Button drückt, umso langsamer wird die Abspielgeschwindigkeit. Auch der bewährte Film-Modus ist wieder mit von der Partie: Werdet zum Regisseur und inszeniert Eure gerade absolvierten Einsätze in spektakulären Schnitten und Perspektiven. Setzt beliebige Verfolger- oder Außenkameras und aktiviert Effekte wie Bewegungsunschärfe und Zeitlupe. Das Ergebnis der cineastischen Machenschaften verewigt Ihr auf Memory Card bzw. Festplatte. Leider konnten die Entwickler aber keine Online-Modi mehr implementieren.

Die gezeigte Xbox-Fassung wartet mit hochauflösenden Texturen, Pixelshader-Effekten und Lackspiegelungen auf – Gebäude und sogar Tanner selbst werfen realistische Schatten. Lediglich leichte Ruckler und kleinere Pop-Ups trüben zurzeit noch das Bildschirmgeschehen. *ts*


XB Spektakulär: Im Film-Modus positioniert Ihr waghalsige Kameraperspektiven samt Zeitlupe, um Eure Stunts filmreif zu präsentieren.

DRIV3R

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Reflections, UK
Hersteller:	Atari
Genre:	Action
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Adrenalingeladene Raserkost mit knackigen Missionen und ausgefeilter Fahrphysik in riesigen Metropolen.

Gamecube-Alternative

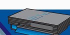
Nachdem die "DRIV3R"-Cube-Version eingestellt wurde, sieht's mit Verfolgungsjagden auf Nintendos Würfel mau aus.

▪▪▪ Promotion satt ▪▪▪

Für einen furiosen Kurzfilm kooperiert Atari mit Ridley Scott Associates

Zehn Millionen Euro: Was nach dem Budget eines soliden Videospieltitels klingt, ist nur die Summe für Werbung und Marketing der dritten "Driver"-Inkarnation in Europa. Atari bietet viel auf: Hollywoodgrößen sprechen die virtuellen Helden (siehe Kasten), ein aufwändiger Soundtrack (mit Iggy Pop, Bellrays, Syntax und den Raveonettes) und nicht zuletzt TV-Spots sollen den Titel ab Ende Januar gebührend promoten. Es wird viel erwartet: Nach dem riesigen Verkaufserfolg der beiden Prequels, die insgesamt zwölf Millionen Mal über die Ladentheke gingen, will Atari satte sieben Millionen "DRIV3R" verkaufen.
Das Highlight der Marketingmaßnahmen ist aber eine Kooperation mit Ridley Scotts Filmfirma RSA: Diese wurde mit der Produktion des dreiminütigen Action-Kurzfilms "Run the Gauntlet" beauftragt. Der Streifen vermarktet als erster Realfilm ein Videospiel. Bisher wird die Handlung streng geheim gehalten – auf **www.driv3r.com** können geneigte Surfer aber nach und nach kleine Appetithäppchen des Streifens herunterladen.


Bei den Dreharbeiten hält man sich penibel an die Spielvorlage.


Playstation 2

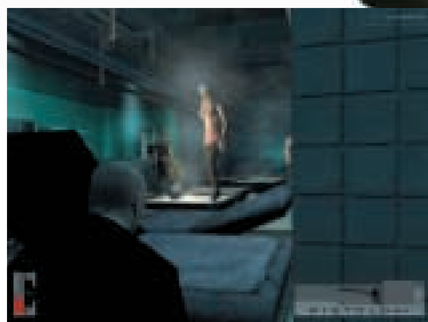
Xbox

Hitman: Contracts

Von Beruf Mörder: Eidos' Profikiller geht zum dritten Mal seinem schmutzigen Handwerk nach – MAN!AC liefert alle Infos zum kommenden Action-Knaller!

Was bedeuten schon Steuerreformen? Der Assassine mit dem Codenamen 47 führt zwar ob seiner illegalen Profession keinen Cent ans virtuelle Finanzamt ab, hat dafür aber ganz andere Sorgen: Liegt Euer Todesengel doch zu Beginn von "Contracts" schwer verwundet in einem abgehalfterten Bordell am Pariser Stadtrand – draußen rückt zu allem Überfluss die Gendarmerie samt Scharfschützen an. Wie es zur Misere kam, lässt sich leicht erkennen: Der letzte Auftrag des glatzköpfigen Killers ging offensichtlich gründlich daneben – Menschen zu töten, ist eben kein Zuckerschlecken!







XB Der Hitman lässt die Puppen tanzen: Im Nachtclub trefft Ihr Euch mit Kontaktmännern und ballert tätowierte Ganoven über den Haufen.

Von hinten nach vorn

Genau wie beim aktuellen Baller-Hammer "Max Payne 2" bildet der depressive Auftakt jedoch nicht den Beginn, sondern vielmehr das Ende des Spiels. Was zuvor geschah, müsst Ihr hingegen während der folgenden Rückblenden-Levels rausfinden – insgesamt zwölf dieser so genannten 'Flashbacks' sollen's ins fertige Spiel schaffen. Unter anderem beglückt Ihr Rumänien sowie Rotterdam mit Euren martialischen Fähigkeiten. Spielerisch wandelt das dreckige Attentats-Dutzend auf den erfolgreichen Pfaden der Vorgänger-Episode: Nach wie vor erhält das titelgebende Mordbübchen vor jedem Job haargenaue Tötungsanweisungen, die alsdann nur noch in die Tat umgesetzt werden müssen. Wie Ihr das jeweilige Problem löst bzw. etwaige Zielpersonen meuchelt, bleibt Euren eigenen Vorlieben überlassen: Während Hobby-Rambos durch die Vordertüre einmarschieren, huschen friedliche Zocker lieber als Botenjunge verkleidet durch den Seiteneingang. Letztgenanntes Kostümierungs-Element wurde auf Wunsch vieler Fans stark aufgewertet: So findet Ihr heuer ein ganzes Füllhorn an frischen Klamotten-Sets – konkrete Beispiele wollten die Entwickler leider nicht nennen.





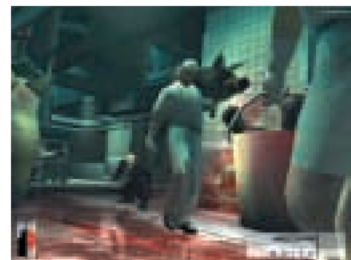
PS2 Handwerker gegen Hightech-Wumme: Mit dem Sniper-Gewehr knipst Ihr einen Metzger nach dem anderen aus. Achtet dabei aber auf Munitionsvorrat (rechts unten im Bild) sowie Lebensenergie (links unten im Bild).

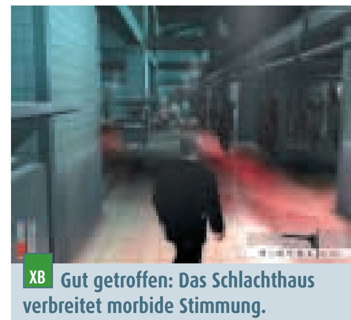


PS2 Augen auf! Wer seine Opfer haargenau beobachtet, kann deren Laufwege schon im Voraus ahnen.



PS2 Die Nacht der langen Messer: Noch weiß der Schlachtermeister nichts von seinem baldigen Ableben – doch Nummer 47 wetzt schon die Klinge.



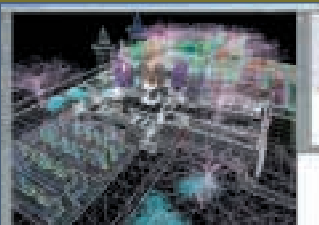


XB Gut getroffen: Das Schlachthaus verbreitet morbide Stimmung.

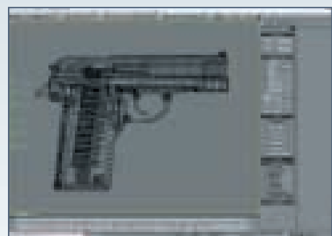
▪ ▪ Eiskalter Fortschritt ▪ ▪

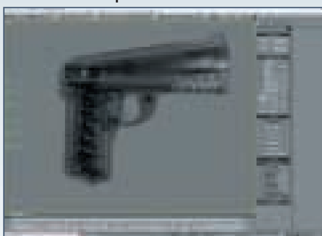
Der extrem leistungsfähige Grafik-Baukasten von IO Interactive

Passend zum skandinavischen Klima schwören die dänischen "Hitman"-Urheber auf eine Grafik-Schnittstelle namens 'Glacier' (englisch für Gletscher). Diese in Eigenregie entwickelte Programm-Routine arbeitet mit sämtlichen 128-Bit-Plattformen zusammen und kommt bei "Contracts" erstmals in ihrer neuesten Version zum Einsatz. Mehr Polygone, mehr KI-Gegner, mehr Spezialeffekte – das Software-Werkzeug leistet tatsächlich superbe Dienste. Dass trotzdem viel Handarbeit hinter einem solchen Next-Generation-Projekt steckt, erkennt Ihr anhand unserer Bilder – so sieht die Benutzeroberfläche eines Spielemachers aus!



Ganz schön verwirrend: Aus tausenden Polygonen entsteht ein Level für "Hitman: Contracts".





Keine Mühen werden gescheut: Selbst für die gerenderte Pistole aus dem spektakulären Vorspann wird ein enormer Aufwand betrieben – jede einzelne Patrone lässt sich im Magazin erkennen.



XB Liebe Kinder, bitte wegschauen! Bei den 'Stealth-Kills' geht's zwar lautlos, aber niemals sanft zur Sache – dieses Spiel gehört also nur in Erwachsenenhände!

Mit all dieser Umzieherei endet das Improvisationstalent Eures Mord-Experten jedoch längst nicht: Neuerdings missbraucht Nummer 47 Alltagsgegenstände für seine finsteren Zwecke. Wer also weder Munition noch passende Wumme zur Hand hat, sucht nach geeigneten Ersatzobjekten: So bohrt Ihr unachtsamen Halunken einen Billard-Stock in den Schädel und funktioniert banale Kuschelkissen zum Würgeinstrument um. Und es kommt noch perfider: Diverse Objekte bieten nämlich gleich zweierlei Einsatzmöglichkeiten. Einen rostigen Fleischerhaken dürft ihr etwa entweder in den Rücken eines Widersachers rammen oder aber zum Aufhängen verräterischer Leichen verwenden – da lacht das Zyniker-Herz! Indizierungs-Sorgen muss sich trotzdem niemand machen, denn "Hitman: Contracts" wurde von der USK bereits mit einer 18er-Wertung verabschiedet.

Technik unter Zeitdruck

Obschon die dänische Spieleschmiede IO Interactive ihr Killer-Spektakel nach lediglich zwölf Monaten Entwicklungszeit fertigstellen will, dürfen sich Ästheten auf taufrische Optik freuen: Aktualisierte Grafik-Routinen (siehe auch Kasten) versprechen einen visuellen Leckerbissen voller detailreicher Polygon-Modelle und gigantischer Level-Bauten. Neuartige Physik-Berechnungen sollen zudem für noch niederträchtigere Todesanimationen sorgen. Zum Schluss noch eine gute Nachricht für alle Einsteiger im Mörder-Business: Der Schwierigkeitsgrad befindet sich auf seichterem Niveau als beim teils knüppelharten Vorläufer. Streicht Euch den April ergo blutrot im Kalender an, hier kommt ein garantierter Action-Hit! *tk*

Hitman: Contracts

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	IO Interactive, Dänemark
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action
D-Termin:	April [PS2]
	April [Xbox]

Back in Business: Der Hitman kehrt mit opulenter Grafik und neuen Mord-Instrumenten zurück.

Gamecube-Alternative

Auf dem Gamecube müssen Hobby-Killer vorerst draußen bleiben. Hoffentlich schiebt IO Interactive eine **Hitman-Umsetzung** nach.

Xbox Playstation 2

Shellshock
Nam '67

Krieg an allen Fronten: Die "Killzone"-Macher legen den Finger in amerikanische Wunden und schicken Euch nach Vietnam.


PS2 Schlachten-Atmosphäre der Extraklasse: In den riesigen Levels tummeln sich hunderte von KI-Kämpfern, die sich brachiale Massengefechte liefern.


PS2 Allzeit bereit: Achtet im Dickicht auf getarnte Vietcong-Soldaten.


PS2 Mahlzeit: "Shellshock" geizt nicht mit realistisch-brutalen Bildern.

Willkommen in der Hölle! Mit diesen unfreundlichen Worten wurde MAN!AC beim neuerlichen Besuch im Guerrilla-Studio empfangen. Der Verbalterror liegt jedoch nicht an einer Abneigung gegen Journalisten, sondern spiegelt den Grundtenor des neuen Titels der Rudi-Carrell-Landsmänner wieder: Beim Eidos-Fabrikat "Shellshock" schlüpft Ihr nämlich in die Uniform eines US-Soldaten, der sein Vaterland im vietnamesischen Dschungel vertreten soll.

Schockierende Faszination

Während Ihr zu Beginn Eurer Front-Karriere noch als 08/15-Soldat agiert, geht's später in Diensten der CIA-Spezialeinheit ans Eingemachte. Klar, dass sich dementsprechend auch die Missionsverläufe dramatisch ändern: Nehmt Ihr anfangs als kleines Würstchen an Massenschlachten teil, wartet das letzte Drittel der zwölf Aufträge mit Sabotageakten oder Geiselrettung auf. Zum Glück wird Euer Armee-Schützling zumeist von seinesgleichen unterstützt: KI-Kämpfer warnen brüllend vor Vietcong-Nestern, geben Feuerschutz oder rücken automatisch in die grüne Hölle vor. Konträr zur offensichtlichen Inspirationsquelle "SOCOM" verfügt Ihr allerdings zu keiner Zeit über Befehlsgewalt – Taktiker müssen ihr Heil also bei der Konkurrenz suchen. Um "Shellshock" endgültig vom Einerlei der Taktik-Shooter abzuheben, setzt das Entwickler-Team auf schonungslose Realität: Grießelfilter, Exekutionsszenen und originale Video-Sequenzen machen die hässliche Fratze des Krieges fast schon körperlich spürbar – kein Vergleich zur patriotischen "Medal of Honor"-Reihe. Zur Erholung von solch schrecklichen Bildern kehrt Euer Digi-Ebenbild regelmäßig zum Basis-Camp zurück. Dort plauscht Ihr mit Rekruten oder lasst am Schießstand die Digi-Sau raus. Bei letzterer Beschäftigung machen sich Hobby-Söldner mit insgesamt 25 Ballermännern vertraut: Egal ob Kalaschnikow, Tretmine oder Flammenwerfer – das Waffen-Repertoire lässt kein Action-Klischee aus.

Ob sich all diese Zutaten zu einer Spielspaß-Granate formen lassen, steht indes auf einem anderen Blatt: Unser Probe-Einsatz im PS2-Dschungel konnte zwar audiovisuell voll überzeugen, aber spielerisch muss "Shellshock" noch an Abwechslung zulegen. Wir drücken jedenfalls beide Abzugsfinger, dass es klappt! *tk*

Shellshock Nam '67

Playstation 2

Xbox

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Entwickler:	Guerrilla, NL
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal [PS2]
	3. Quartal [Xbox]

Präsentiert das Gewehr! Martialische Dschungel-Action mit imposanter Technik und intelligenten Computer-Soldaten.

Gamecube-Alternative

Kriegerischer Würfel: Nintendo-Ballermänner hoffen im Herbst auf eine Umsetzung von Pivotals Taktik-Schießerei **Conflict: Vietnam.**


PS2 Technisch auf höchstem Niveau: Sowohl Landschaften als auch sämtliche Soldaten glänzen durch feinste Texturierung – nur die Bildrate wackelt noch dezent.


PS2 Waldbrand: Per Flammenwerfer zündet Ihr Feind wie Umgebung an.

Dead Man's Hand

Sattelt die Pferde! Ataris Cowboy-Ballerei bringt frischen Wind ins eingefahrene Ego-Segment – MAN!AC wagt einen ersten Proberitt.



XB Das haut einem glatt den Hut vom Haupt: Wer seinen Widersachern die Western-Mützen runterballert, wird mit Extrapunkten belohnt.

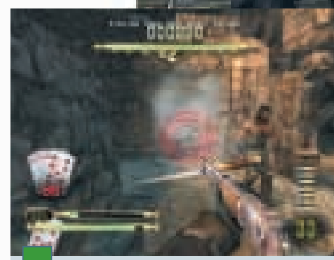


XB Galopper des Jahres: Auf seinem Hengst reitet El Tejón in die nächste Stadt.

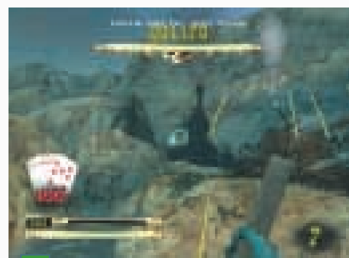
Wortbruch unter Kriminellen wird bestraft – besonders im Wilden Westen! Das muss auch El Tejón erfahren: Einst Mitglied der berüchtigten 'The Nine'-Gang, will Euer Revolverheld seine Knarre an den Nagel hängen. Oberbandit Vic lässt sich Extratouren jedoch nicht gefallen und knallt den Verräter einfach ab. Weil aber ein toter Cowboy schlecht zum Protagonisten taugt, überlebt El Tejón die hinterhältige Attacke und schreitet fortan zur persönlichen Vendetta.

Spiel mir das Lied...

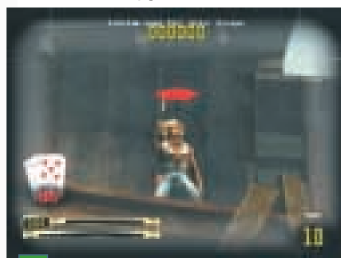
Den 20 Missionen umfassenden Rachefeldzug steuert Ihr zwar aus der Ego-Perspektive, modernes Schussgerät muss aber draußen bleiben. Stattdessen räumt Euer mexikanischer Schurke via Western-Arsenal auf: Ob nun Winchester-Gewehr, urige Doppellauf-Flinte oder Trommelrevolver – die antik-coolen Schießeisen lassen John-Wayne-Freunden das Herz aufgehen. Genügend Futter für eventuelle Zielübungen gibt's in Saloon, Prärie sowie Geisterstadt ebenfalls: So wollen nicht nur dutzendweise Pistoleros, sondern auch zahlreiche Randobjekte mit Blei vollgepumpt werden. Destruktives Treiben macht in zweierlei Hinsicht Sinn: Zum einen lässt sich die Umgebung dank netter Physik als Ballerhilfe einsetzen, indem Ihr etwa Fässer auf Strolche rollt, zum anderen rasseln pro Treffer Punkte auf Euer Konto. Was die Highscore-Jagd soll? Ganz einfach: Wer seine 'Legend'-Leiste durch akurate Fließband-Abschüsse füllt, mutiert bald zum echten Scharfschützen bzw. erhält kurzfristige Spezial-Manöver. Dann spuckt Eure ansonsten träge Silberbüchse beispielsweise gleich zwei Patronen auf einmal aus – spart die Super-Schüsse am besten für einen der Zwischenbosse auf! Der Status von El Tejón lässt sich jedoch auch gewitzter anheben. Vor jedem Einsatz wird nämlich eine Poker-Partie abgehalten: Kartenspieler erzocken sich via Full House & Co. bessere Ausgangswerte fürs nächste Level – sogar Munition könnt Ihr gewinnen! Eine Wildwest-Adaption wäre nicht komplett, wenn's keine Gäule und Freudenmädchen gäbe: Allerdings dürft Ihr leider nur auf Ersteren durch die Prärie reiten – das horizontale Personal läuft nur kreischend durch die Polygon-Saloons. *tk*



XB Perfekt: Per Volltreffer blocken wir die Wurfmesser des Indianers ab.



XB Cowboy-Standard: Mit Dynamitstangen räuchert Ihr Bossgegner aus.



XB Hightech im Wilden Westen: Sogar ein Sniper-Gewehr lässt sich freispielen.

Dead Man's Hand

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Human Head, USA
Hersteller:	Atari
Genre:	Action
D-Termin:	April

Zock' mir das Spiel vom Tod: unterhaltsame Ego-Knallerei mit coolem Western-Szenario und netten Reiteinlagen – yeehah!

Playstation-2-Alternative

Auferstanden von den Toten: Dank Take 2 kommt die Ex-Capcom-Produktion **Red Dead Revolver** doch noch zu Release-Ehren.

Gamecube-Alternative

Schlechte Zeiten für Cube-Cowboys: Aus Mangel an Western-Schießereien greifen Würfel-Zocker auf Nintendos Ego-Knaller **Geist** zurück.



PC
CD

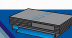


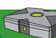


PlayStation 2



eidos





Silent Hill 4: The Room

Es gibt kein Entrinnen: Konami bringt das Grauen jetzt direkt zu Euch nach Hause.



PS2 Gefangen im eigenen Apartment: In dieser pulsierenden Umgebung erlebt "Silent Hill 4"-Held Henry Townshend seinen schlimmsten Albtraum.

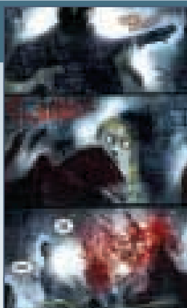
Skrupellose Bio-Wissenschaftler, schlurfende Zombies und blutige Headshots – "Resident Evil", bis anno 1999 der Inbegriff für Konsolen-Horror. Denn in besagtem Jahr erschien mit "Silent Hill" ein deutlich subtiler ans Werk gehender 3D-Schocker: Statt expliziter Gewaltdarstellung stehen bei Konamis Bildschirm-Spuk seit Serienbeginn nervenzerfetzende Spannung und surreale Albtraum-Welten im Vordergrund. Teil 4 will dem virtuellen Grauen nun eine weitere Nuance hinzufügen.

Horror-Abkömmlinge

"Silent Hill" als Film und Comic

Ende 2003 kündigte Konami überraschend zwei "Silent Hill"-Projekte abseits der virtuellen Konsolen-Inkarnationen an: Zum einen erscheint im Februar mit "Silent Hill: Dying Inside #1" die erste US-Ausgabe eines auf der Horror-Serie basierenden Comics (Preis knapp vier Dollar) und zum anderen wird uns die nebelverhangene Stadt in absehbarer Zeit auch auf der großen Leinwand in Angst und Schrecken versetzen. Wann wir die gezeichneten Gruselabenteuer in Deutschland miterleben dürfen, steht indes noch nicht fest: Noch hat sich nämlich kein Verlag gefunden, der die düsteren Comics hierzulande vermarkten will.

Der "Silent Hill"-Kinofilm entsteht in enger Zusammenarbeit mit Konami, vor allem in puncto Drehbuch, Monster- und Sounddesign hat sich der Videospielhersteller ein Mitspracherecht gesichert. Als Produzent fungiert Samuel Hadida (produzierte u.a. "True Romance" und "Pakt der Wölfe"), die Regie übernimmt Christophe Gans (u.a. Regie bei "Pakt der Wölfe" und "Crying Freeman").



Surreal wie das Spiel: der "Silent Hill"-Comic.

Gefangen in den eigenen vier Wänden

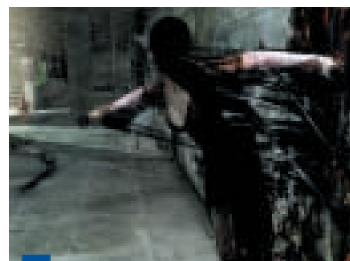
Harry Mason, James Sunderland und die 17-jährige Heather haben in vorherigen Episoden bereits ihre grausamen Erfahrungen mit den schaurigen Vorgängen in der Kleinstadt Silent Hill gemacht. Jetzt wird Henry Townshend in den Strudel höllischer Ereignisse gerissen.

Euer virtuelles Alter Ego muss sich dazu nicht mal außer Haus wagen, der Horror packt den nichtsahnenden Helden glatt daheim in seinem Apartment. Und zwar mit allem, was zum amtlichen "Silent Hill"-Terror dazu gehört: Ekelhaft entstellte Monstrositäten mit verkrüppelten Leibern und mehreren Köpfen, unwirklich anmutende, Angst einflößende Schauplätze sowie ein verstörender Soundtrack – Zutaten, die

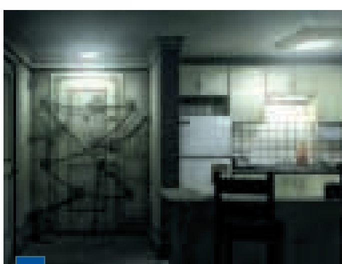


PS2 Abgefahren: Auf Wandteppiche montierte, abgetrennte Oberkörper hängen über einem unendlich scheinenden Abgrund.

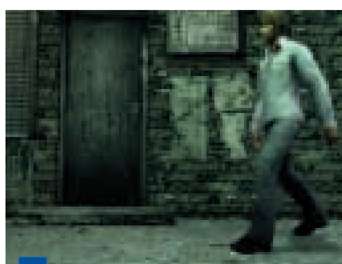




PS2 Aufgespießt: Wer zeichnet für diese grausamen Taten verantwortlich?



PS2 Die eigenen vier Wände erkundet Ihr aus der Ego-Perspektive,...



PS2 ...in den Parallelwelten stapft Ihr in klassischer Third-Person-Ansicht umher.



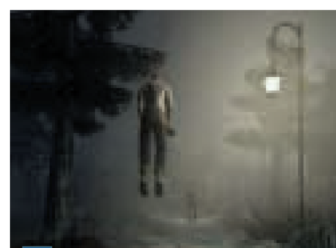
PS2 Eine überarbeitete Grafik-Engine soll die eh schon hervorragenden Polygon-Charaktere nochmals aufpeppen und mit Spezialeffekten mehr Stimmung erzeugen.

allein schon Gänsehaut garantieren. Um das schaurige Erlebnis noch zu intensivieren, integrierten die Entwickler in Teil 4 zwei interessante Neuerungen: Zum einen wechselt Ihr die Waffen künftig in Echtzeit – soll heißen, auf simplen Knopfdruck schaltet Ihr beispielsweise zwischen Stahlrohr, Beil oder Pistole hin und her. Stellt Euch nun vor, eine Horror-Kreatur kommt auf Euch zu und Ihr verballert die letzte Patrone. Während das Monster weiter auf Euch zuschlürft, müsst Ihr fix – ohne den sicheren Umweg übers Menü – zu einem anderen Todbringer wechseln. Panik scheint da vorprogrammiert. Zudem erforscht Ihr Henrys Apartment (und vielleicht auch weitere Abschnitte) aus der Ego-Perspektive: Plötzliche Attacken von Untoten treffen zartbesaitete Gemüter dadurch noch heftiger. Verlasst Ihr Eure verhexte Bude dagegen durch ein sich öffnendes Höllen-Portal, stellt sich der gewohnte "Silent Hill"-Third-Person-Look ein.

Horror auf den ersten Blick

Obwohl die Entwicklung von "Silent Hill 4" bereits nach Beendigung von Teil 2 begonnen hat, durften wir vor Ort bei Konami lediglich einen mehrminütigen Trailer begutachten. Doch dieser hatte es in sich: Untermalt von schaurigen Klängen flimmerten beeindruckende Szenen aus dem kommenden Digi-Albtraum über den Bildschirm. So erforscht Henry Townshend nebliges Parkgelände und kaltes U-Bahn-Terrain, erwehrt sich via Axt beißwütiger Hunde sowie missgestalteter Kreaturen und flüchtet vor schwebenden Geisterwesen. Dazwischen erkennen wir immer wieder Ausschnitte aus dramatischen Zwischensequenzen, in denen u.a. ein abgetrennter Oberkörper jämmerlich schluchzt, ein unbekümmerter Junge in die Kamera lacht und ein bluttriefender Hotelgang mit unzähligen Türen sowie einem kreischenden Monster schockiert – wie immer mangelt's nicht an krassen Gegensätzen.

Über die Qualität von "Silent Hill 4" können wir derzeit nur spekulieren. Da Produzent und Sound-Designer Akira Yamaoka (zeichnet auch verantwortlich für Teil 3) wieder federführend ist, scheint eine würdige Fortsetzung vorprogrammiert. *os*



PS2 Neu: Schwebende Widersacher machen Euch das Überleben schwer.

Silent Hill 4: The Room

MAN!AC-Prognose: Playstation 2 / Xbox

Entwickler:	Konami Tokyo, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2004 [PS2]
	2004 [Xbox]

Schockierend und faszinierend zugleich: mit partieller Ego-Sicht und packendem Szenario die intensivste "Silent Hill"-Episode.

Gamecube-Alternative

Ende des Jahres ist es endlich soweit: Dann beschert Capcoms **Resident Evil 4** selbst nervenstarken Cube-Spielern schlaflose Nächte.

Konami-Quartett

Gelungene Überraschung: Freut Euch auf vielversprechende Neuheiten des japanischen Videospiel-Riesen.

Mitte Januar enthüllte Konami neben der vierten Episode ihrer "Silent Hill"-Horror-Reihe (siehe Preview Seite 16) noch einige weitere digitale Leckerbissen, die bis Anfang 2005 in den Läden stehen werden. Die vier spannendsten Titel stellen wir Euch im Folgenden näher vor. *os*

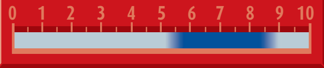
Nanobreaker

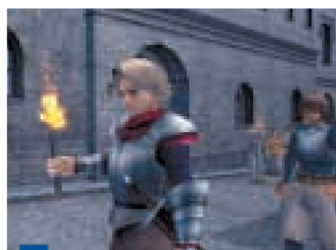
"Castlevania"-Produzent Koji Igarashi (siehe auch Interview Seite 50) malt eine düstere Zukunft: In "Nanobreaker" tretet Ihr gegen ein Heer von gnadenlosen Nano-Maschinen an. Bewaffnet mit einem Plasma-Schwert schnetzelt Ihr Euch in "Chaos Legion"-Manier durch Horden von humanoid wirkenden Angreifern, schleimigen Maden und metallbewehrten Pflanzen. Dabei fließt literweise roter Lebenssaft, dessen technische Ingredienzien kontinuierlich Eure Combo-Leiste füllen.
Die frühe Preview-Version hatte zwar noch mit argen Kameraproblemen zu kämpfen, einige pfiffige Ideen machen dennoch Lust auf mehr: So lassen sich beispielsweise bestimmte Feinde nur mit gezielt geführten Schwerthieben (horizontal oder vertikal) verletzen und manche Endgegner müssen via Peitscheneinsatz erst aus ihren schützenden Hüllen gezogen werden, um sie zu erledigen. "Nanobreaker" erscheint für PS2 voraussichtlich gegen Ende des Jahres.



PS2 Roter Lebenssaft im Überfluss: Koji Igarashis "Nanobreaker".

MAN!AC-Potenzial





PS2 Echtzeit-Zwischensequenzen erzählen die komplexe Geschichte.



PS2 Mit neuem Kampfsystem gegen Monster: "Suikoden 4".

Suikoden 4

Gute Nachricht für alle RPGler: Nachdem "Suikoden 3" hierzulande aufgrund der aufwändigen Lokalisation nicht veröffentlicht wurde (siehe MAN!AC 03/03), erscheint der vierte Teil Anfang 2005 komplett eingedeutscht. Über 100 Charaktere, ein aufgepepptes Kampfsystem und eine weitläufige 3D-Landschaft lassen auf ein fantasievolles PS2-RPG hoffen.

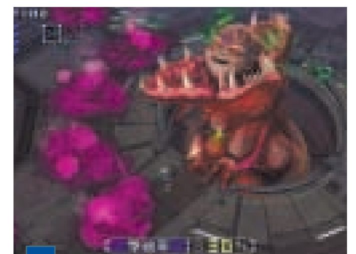
MAN!AC-Potenzial



Neo Contra

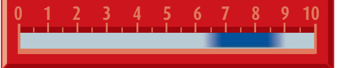
Perspektivenwechsel: Mussten sich hartgesottene Baller-Fans in "Contra: Shattered Soldier" (PS2) trotz moderner Polygon-Optik noch mit traditioneller 2D-Spielmechanik begnügen, wagt Konami mit "Neo Contra" nun den kompletten Sprung in die dritte Dimension. An dem grundlegenden Prinzip ändert das jedoch nichts: Allein oder zu zweit schießt Ihr Euch mit diversen Waffen (u.a. Flammenwerfer und hochfrequentes MG) durch Alien-verseuchte Levels – immer auf der Jagd nach dem nächsten Highscore.
Wer sich noch an das explosive Dreamcast-Frühwerk "Expendable" erinnert, bekommt einen guten Eindruck vom neuen "Contra". Dynamische Kamerawechsel, zerberstende Polygon-Bauten, animierte Hintergrund-Objekte und morphende Endgegner entzünden auf der PS2 ein packendes Action-Feuerwerk. Die ersten Videos mit Spielsequenzen zeigen "Neo Contra" bereits in fortgeschrittenem, ansprechend flüssigem Gewand – eine Veröffentlichung im Sommer halten wir für realistisch.





PS2 Effektvolle Explosionen und schleimige Endgegner: "Neo Contra".

MAN!AC-Potenzial



WWX: Rumble Rose

Frauen-Power: In Zusammenarbeit mit Yuke's Entertainment (u.a. "WWE Smackdown: Shut your Mouth") werkelt Konami Tokyo an einem PS2-Wrestlingspiel mit rein weiblicher Kämpferriege. Ein mehrminütiges Video ließ den MAN!ACs angesichts exzellent modellierter und animierter Polygon-Körper das Wasser im Munde zusammenlaufen. Leider müssen wir wohl bis Ende des Jahres auf die sexy inszenierte Klopperei warten.



PS2 Heiß: Dixie Clemets vs. Reiko Hinomoto in "WWX: Rumble Rose".

MAN!AC-Potenzial



SIE HAT NERVEN AUS STAHL UND EIN HERZ AUS GOLD.





Ungewohnte Gefahren erwarten dich in dieser fantastischen Reise durch sagenhafte Länder. Treffe drei energische Frauen, Yuna, Rikku und Paine, die sich den stärker werdenden Mächten des Bösen entgegenstellen, in ihrem Kampf für Frieden und den höchsten Preis – der Wahrheit.

PlayStation 2



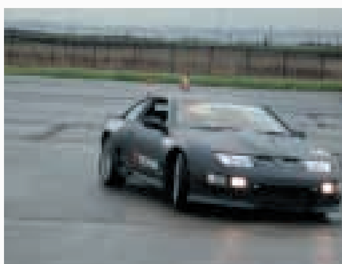
FINAL FANTASY X-2



SQUARE ENIX

SQUARE ENIX PlayStation 2

www.ffx2-europe.com



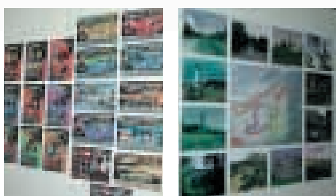


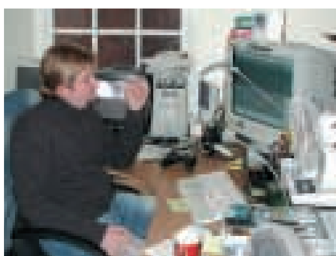
Während des "Juiced"-Events rauchten nicht nur die Reifen, sondern auch ganze Motoren (Mitte) – da hilft nur ein Rennen auf dem Bordmonitor (rechts).

Juiced

Raus aus dem Untergrund: MAN!AC fährt mit Acclaims ambitioniertem Tuning-Raser Probe.

Als Debüt-Titel der ehemaligen Rage-Entwickler Juice Games steht im September das Street-Racing-Spektakel "Juiced" (veröffentlicht von Acclaim) an, das die namhafte Konkurrenz – wie z.B. EAs "Need for Speed Underground" oder die Film-Umsetzung "The Fast and the Furious" – im Staub stehen lassen soll. Zur Präsentation einer ersten Fassung wurde der MAN!AC-Repräsentant nicht nur nach England eingeladen, sondern auch kurzerhand zu einer echten Testfahrt verpflichtet. Extra für die angetretene Journalisten-Schar standen Rallyeboliden und mächtig aufgemotzte Sportflitzer parat, die auf abgesteckten Kursen für kräftige Adrenalinschübe sorgten. Ähnliches soll "Juiced" bei PS2- und Xbox-Spielern erzeugen: Im Mittelpunkt steht die Street-Racing-Szene mitsamt ihren getunten PS-Boliden – allerdings nicht wie bei oben genannten Rivalen mit einem illegalen Anstrich, sondern ganz im Rahmen der Gesetze. Entsprechend finden die Rennen auch nicht nachts auf ungesicherten Pisten statt, sondern (meist) bei Tageslicht auf eigens dafür abgesperrten Straßenkursen, weshalb Ihr Euch ungestört auf die direkten Konkurrenten konzentrieren könnt. Als Schauplatz dient die fiktive Westküstenmetropole Angel City mit acht unterschiedlichen Stadtteilen, in denen insgesamt rund 40 Strecken zu finden sind. Für Abwechslung ist also gesorgt, zumal 50 lizenzierte Fahrzeuge inklusive amerikanischer PS-Monster zur Wahl stehen.



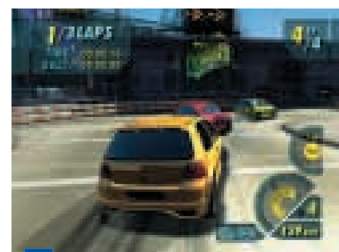


Fleißig am Werk: Das Juice-Team setzt kreative Säfte frei.

XB Lasst die Konkurrenz an Euren Auspuffgasen schnuppern: Bis zu fünf Gegner rangeln mit Euch um den Sieg.

Vollgas mit Stil

Ihr steigt als Neuling in die Szene ein und arbeitet Euch durch Erfolge nach oben: Dabei ist kein strikter Wettbewerbsplan vorgegeben, vielmehr sucht Ihr in einem Kalender aus, wann Ihr wo antretet. Natürlich gehört auch das Aufrüsten Eurer Fahrzeuge dazu, die Ihr mit leistungs- und stilfördernden Elementen verbessert: Neben stärkeren Motoren und Getriebeteilen sorgen Verzierungen wie Spoiler, Speziallack und Neonröhren für Racing-Stil. Siege alleine bringen Euch nicht genug Respekt ein, darum gehört das 'Cruisen' mit zum Programm: Dafür geht Ihr zu einer Art Schaufahrt auf die Straße, bei der Ihr mit Slides und Turns das Publikum verzückt – gelegentlich rufen Euch Zuschauer Sonderwünsche zu, deren Erfüllung Euren Respekt-Pegel besonders schnell nach oben bringt. Als innovative Neuerung kommt ein Team-Modus dazu: Ihr könnt weitere Fahrer



PS2 Keine Angst vor Unfällen: Nutzt jede Chance, im Windschatten zu sein.

"Wir wollen weg vom Image des illegalen Straßenrennens"

Richard Badger, Projektmanager von Juice Games



MAN!AC: Geht das Fahrmodell mehr in Richtung Realismus oder Arcade?

Richard Badger: Wir wollen die Autos physikalisch möglichst korrekt simulieren, dem Spieler aber zugleich das Gefühl geben, ein guter Fahrer zu sein – ohne dass er sich zu sehr damit abmühen muss.

MAN!AC: Wird es auch Zivilfahrzeuge während der Rennen geben?

Richard Badger: Bei "Juiced" sind nur getunte Flitzer auf abgeschlossenen Kursen am Start, also sind die Teilnehmer unter sich. Wir wollen weg vom Image des illegalen Straßenrennens, deswegen passen unbeteiligte Fahrzeuge nicht dazu. Hindernisse wie parkende Autos oder gesperrte Spuren tauchen allerdings gelegentlich auf.

MAN!AC: Hat der Karriere-Modus ein endgültiges Ziel?

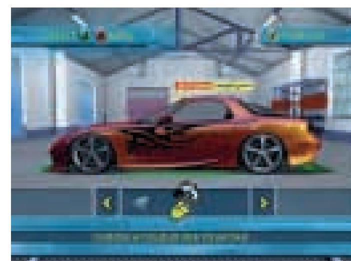
Richard Badger: "Juiced" hört niemals auf. Als Hauptaufgabe gilt es zwar, sich den Respekt aller Teamlader in den einzelnen Bezirken zu erarbeiten und ihre Autos zu gewinnen, aber auch danach kann man immer weiterfahren und z.B. eigene Renn-Events ausrichten oder seine Truppe anweisen.

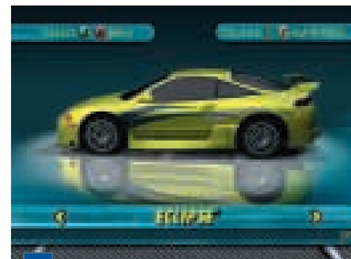
MAN!AC: Können PS2 und Xbox online auch gegeneinander antreten?

Richard Badger: Nein. Xbox-Spieler sind unter sich, PS2-Raser wiederum haben die Möglichkeit, mit PC-Gegnern zu fahren. Wir haben aber noch eine Reihe innovativer Online-Ideen in Arbeit, die wir jetzt noch nicht verraten wollen.



XB Mit Schwung durch die Kurve: Um regelmäßig vorne mitzufahren, müsst Ihr jederzeit schwungvolle Kurvendrifts auf den Asphalt zaubern können.





PS2 Autowahl und -tuning fallen dank komfortabler Menüs leicht.

für Euren Rennstall anheuern und mit bis zu drei Leuten an einem Rennen teilnehmen. Dann agiert Ihr nicht alleine, sondern seid via Funk mit Euren Kollegen verbunden und weist sie per Tastendruck an, aggressiver nach vorne zu preschen oder die Sache lieber vorsichtig anzugehen.
Nicht fehlen darf heutzutage ein zünftiger Online-Modus: Dabei saust Ihr mit bis zu fünf Konkurrenten rund um den Erdball über den Asphalt. Während Xbox-Live-Zocker unter sich bleiben werden, können sich PS2-Bleifüße auch mit Besitzern der PC-Fassung duellieren.

Voll im Saft

Bei unserem Besuch war erst ein Stadtteil fertig, doch der machte bereits Lust auf mehr: Flüssiges Scrolling, fein modellierte Automodelle und interessante Umgebungen ver-



PS2 Echtzeitreflexionen auf dem Lack dürfen natürlich nicht fehlen.



XB Radierungen eines Künstlers: Coole ‘Cruising’-Aktionen freuen das begeisterte Publikum.

heißen flotte Rennen – zwar nicht so Effekt-fixiert wie ”Need for Speed Underground“, aber das leistet bekanntlich in Sachen Bildrate keine Ruhmestaten. Auch beim Tuning-Aspekt sind aufgrund der Thematik Ähnlichkeiten unvermeidlich, die ”Juiced“-Optionen



XB Ruhestörung inklusive: Zum Glück müsst Ihr Euch auch in den Wohnsiedlungen der Vorstadt keine Sorgen machen, von zivilen Fahrzeugen torpediert zu werden.

gefallen jedoch durch praktischere Handhabung. Wie sich der interessante Teamaspekt letztlich in der Praxis bewährt, lässt sich schwer sagen, viel Potenzial steckt aber auf jeden Fall dahinter – zumal die Entwickler ja noch einige Monate Zeit haben, um das Raserspektakel auf Hochglanz zu bringen. *us*

Knapp gescheitert
Das Drama um ”Lamborghini“

”Juiced“ ist nicht das erste Rennspiel der Juice-Truppe. Eine Verkettung unglücklicher Umstände verhinderte allerdings, dass ihr vorheriges Werk das Licht der Konsolenwelt erblickte: Für Rage entstand nämlich der Markenraser ”Lamborghini“, in dem dank umfassender Lizenz mit zahlreichen Flitzern der italienischen Nobelschmiede flotte Rennen in zehn Städten rund um die Welt möglich gewesen wären. Während die PS2-Fassung noch einige Zeit gebraucht hätte, war die Xbox-Version praktisch fertig und sah dank Xbox-Live-Unterstützung einer erfolgreichen Zukunft entgegen – dummerweise ging Rage kurz vor der Veröffentlichung im Frühjahr 2003 pleite. In der Folge kaufte der Softwaregigant Electronic Arts alle Rechte und den kompletten Programmcode von ”Lamborghini“, nur um das Spiel kommentarlos verschwinden zu lassen. Vermutlich tauchen die Autos irgendwann in einer EA-Produktion auf, schade um die interessante Raserei ist’s aber auf jeden Fall.



XB Leider nur als Demoversion mit einer Strecke spielbar: Rages ”Lamborghini“.

Juiced

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Juice Games, UK
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

Vielversprechendes Street-Racing-Epos mit reichlich Strecken, Online-Unterstützung und einigen innovativen Ideen.

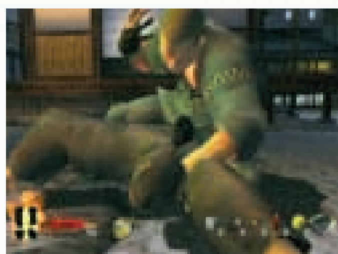
Gamecube-Alternative

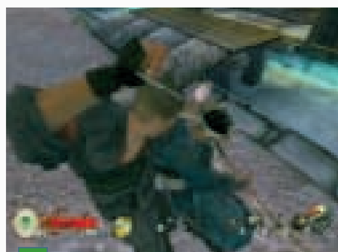
Würfelraser müssen weiterhin mit illegalen Rennen bei Need for Speed Underground Vorlieb nehmen.

Tenchu: Return from Darkness

Das rabiate Ninja-Trio rückt wieder aus – diesmal mit Tarnkappe, Online-Verbindung und Voice-Chat.







XB Tod aus dem Hinterhalt: Solange Euer Kämpfer unentdeckt bleibt, darf er die gefürchteten Stealthkills ansetzen.

Was Sam Fisher und Solid Snake für die Geheimdienste erledigen, übernahmen im alten Japan die Ninja-Kämpfer: Egal ob Spionieren, Stehlen oder Beseitigen – mit seiner umfangreichen Ausrüstung meistert der Schattenkämpfer jede Mission leise, diskret und mit tödlicher Präzision. Auf Konsole sind allerdings die modernen Agenten erfolgreicher: "Tenchu: Wrath of Heaven" (MAN!AC 05/03) wurde weniger protzig in Szene gesetzt als "Metal Gear Solid 2", gilt aber mit den intelligenten Gegnern, vielen Extrawaffen und rabiaten Stealthkills als Geheimtipp.

Funkeln im Dunkeln

Schon im März bringt Activision das Ninja-Abenteuer auch für Xbox, das Spiel wird optisch und inhaltlich überarbeitet und kommt mit neuem Titel: "Tenchu: Return from Darkness". Auf den ersten Blick fallen vor allem grafische Verbesserungen auf: Anti-Aliasing schärft Euren Blick und die Figuren sind detaillierter modelliert. Die Schummeratmosphäre verbessert der Entwickler K2 zudem mit in Echtzeit berechneten, flackernden Flammen und dichterem Regen.

Auch spielerisch legen Xbox-Ninjas zu: Sidestep-Attacke und die neue Tarnkappe machen sowohl Kämpfe als auch Versteckspiel kniffliger, außerdem bringt neues Werkzeug mehr Abwechslung. Mit der Blendgranate könnt Ihr die Wächter blitzschnell abhängen und das Vipergift macht Eure Schützlinge stärker, kostet aber Lebenskraft

Reine Kosmetik sind die Verbesserungen nicht, denn Ihr betretet auch neues Terrain: In Samurai-Villa und Tempel lauern neue Feinde auf Euch, beide Levels werden in die Handlung eingebunden und wie die anderen neun Areale mit Renderfilmen geschmückt. Die spannenden Zweispieler-Missionen bestreitet Ihr auf der Xbox auch online, per Headset lassen sich synchrone Überfälle spontan absprechen. Es wird aber nicht nur die beliebten Team-Missionen geben, sondern auch Deathmatch-Duelle – lockt Eure Kumpels in Tretfallen und Hinterhalte! *oe*



XB Blendgranate, Feuerpfeil und Pyro-Wurfstern mit Fernzünder: Dank umfangreicher Ausrüstung nehmt Ihr es gleich mit mehreren Feinden auf einmal auf.

Tenchu: Return of Darkness

Xbox

Entwickler:	K2, Japan
Hersteller:	Activision
Genre:	Action
D-Termin:	März

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Neue Manöver und Werkzeuge, Online-Modus sowie überarbeitete Gruselgrafik machen Lust auf das Ninja-Update.

Playstation-2-Alternative

Auch Sam Fischer plant ein neues Stealth-Abenteuer: **Splinter Cell: Pandorra Tomorrow** soll schon im März erscheinen.

Gamecube-Alternative

Eine Umsetzung ist nicht geplant, aber in Konamis **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** wird ebenfalls gekämpft und spioniert.



XB Feuerball: Auch Zauber sammelt Ihr als Schriftrolle, um sie gegen die Wächter einzusetzen oder in der Ninja-Hütte zu lagern.



XB Auch die Cops mischen mit: "Return from Darkness" überrascht mit einigen neuen Feinden und Obermotzen.

DREIHUNDERT JAHRE KRIEG & NUR EIN SIEGER!

Dynasty Tactics 2

三國志戦記

Eine neue Herausforderung für Strategie-Experten: der Nachfolger zu Dynasty Tactics – dem besten Strategiespiel 2002*

*gewählt von IGN PS2-Lesern











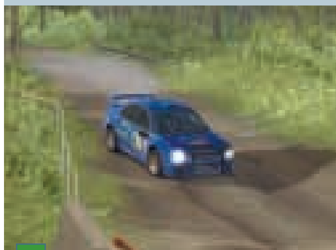


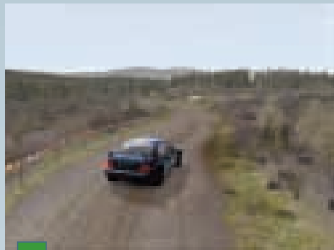


PlayStation®2



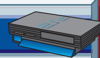
Richard Burns Rally

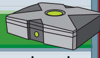

XB Das sensible Fahrverhalten verzeiht kaum Fehler.


XB Die Polygon-Landschaften sehen bislang etwas trist aus.

Ein neuer Genrevertreter betritt die Rallye-Arena – doch statt Arcade-Rennen wildert der Neuling in "Colin McRae"-Gefilden. Denn Realismus wird bei "Richard Burns Rally" groß geschrieben: Die akurate Simulation von Radaufhängung, Getriebe-, Motor- und Bremsmodell wird schon beim ersten Probespiel deutlich. Das Fahrzeug reagiert penibel auf Kommandos, jeder kleinste Lenkfehler wird mit Abflügen bestraft. Selbst lange Geraden verlangen ein ruhiges Händchen – Bodenwellen, Felsen und fiese Gräben machen den Rennalltag schwer. Interessant: Um wieder auf die Strecke zu kommen, benötigt Ihr die Hilfe einiger starker Zuschauer. Zur Vermeidung ärgerlicher Abflüge besucht Ihr besser zuerst die Fahrschule mit über 20 Lektionen. Zum realistischen Grundtenor gesellt sich natürlich eine Fahrerkarriere, bei der es mehr auf Ausdauer als auf schnelle Siege ankommt – leider hat's zur offiziellen WRC-Lizenz nicht gereicht. Vor den Etappen werkelt Ihr am umfangreichen Setup, das sogar einem "Gran Turismo" Konkurrenz macht. Nach einem Rennen könnt Ihr Euren demolierten Boliden in einem engem Zeitfenster reparieren – Blech- und Motorschäden bleiben meist nicht aus. In den USA, Finnland, England, Australien, Frankreich und Japan fordern bis zu acht Minuten lange Etappen alles ab. Dazu gesellt sich ein dynamisches Wettersystem, das neue Herausforderungen generiert. Acht Wagen erwarten den angehenden Offroad-Profi, darunter der Peugeot 206, Mitsubishi Evo 7 oder der Subaru Impreza. Trotz netter Lackspiegelungen und üppiger Bepflanzung an der Piste beeindruckt der Titel grafisch bisher kaum. So sollten sich am ehesten "Colin Mc Rae"-Veteranen den Titel als passable Ersatzdroge vormerken.

Richard Burns Rally

Playstation 2 

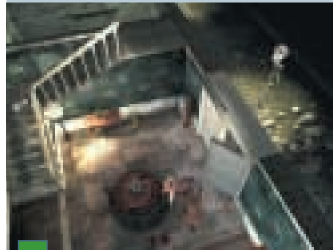
Xbox 

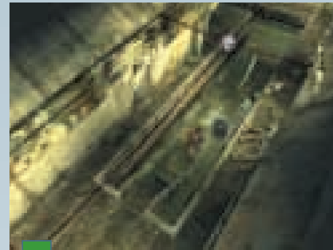
Entwickler:	Warthog, Schweden
Hersteller:	SCi
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Rallye-Simulation mit ausgefeiltem Fahrverhalten und Karriere-Schwerpunkt – leider hakt's noch bei der Grafik.

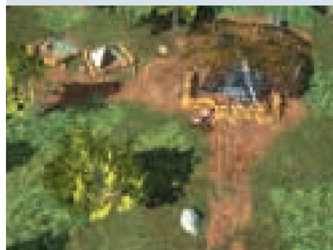
Combat Elite: WWII Paratroopers

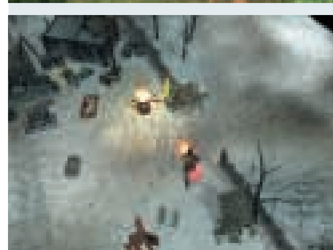

XB Bleib liegen: Nazi-Kollaborateure werden ohne Mitleid kaltgestellt.


XB Schummrige Schleicherei: Seid bei Euren Einsätzen stets vorsichtig.

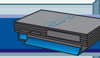
Die Snowblind Studios gibt's zwar nicht mehr, aber ihre Technik lebt weiter: Einige frühere Mitarbeiter emigrierten zu dem bislang noch unbekannten Entwickler BattleBorne Entertainment, um dort mit Hilfe der wohlbekannten "Baldur's Gate Dark Alliance"-Technik ein neues Spiel zu zimmern. Statt dieses aber erneut in erdachten Fantasy- oder SciFi-Szenarien anzusiedeln, dient nun ein echtes historisches Szenario als Hintergrund: Bei "Combat Elite: WWII Paratroopers" schlüpft Ihr in die Rolle eines Trupps alliierter Soldaten, die todesmutig hinter den Feindeslinien der Nazis landen und dort am D-Day für eine Wende des Zweiten Weltkriegs sorgen sollen.

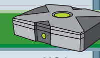
Rund 40 Missionen erwarten Euch in Frankreich, Holland und Belgien, die Ihr nach bewährter Art aus einer versetzten Vogelperspektive alleine oder zu zweit im kooperativen Spiel angeht. BattleBorne verspricht zudem ein Sortiment an akuraten Weltkriegs-Waffen sowie ein Charaktersystem, bei dem Ihr durch Erfolge im Dienstrang steigt und Eure Werte verbessert – klingt vielversprechend.




XB Einsätze im Freien finden bei jeder Jahreszeit statt, egal ob Sommer oder Winter.

Combat Elite: WWII Paratroopers

Playstation 2 

Xbox 

Entwickler:	BattleBorne, USA
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Action
D-Termin:	Juni [PS2]
	Juni [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Acclaim ehrt die Alliierten: Historische Weltkriegs-Action basierend auf der bewährten "Baldur's Gate"-Technik.

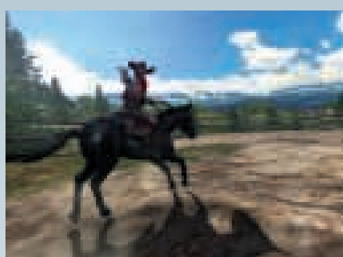


SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ Serien-Hits aus Holland: "Autobahn Raser"-Erfinder Davilex kündigte unlängst sowohl "Knight Rider 2" als auch eine Videospiel-Adaption der Don-Johnson-Reihe "Miami Vice" an. **+++ Horror in den USA:** Grasshopper arbeitet nicht nur an "Killer 7", sondern auch am Gruselspiel "Michigan", welches im Frühjahr für die PS2 erscheinen soll. Im Nippon-Schocker übernehmt Ihr die Rolle eines Kameramanns, der Zombies in der namensgebenden US-Metropole filmt. **+++ Erlösung für Arcade-Raser:** Namco arbeitet an einer Fortsetzung zu "Ridge Racer". Im Gegensatz zu "R: Racing" soll die neue Inkarnation wieder stark auf Drifts setzen. **+++ Neue Heimat:** Die Turborase-rei "Burnout 3" wird von Electronic Arts vertrieben. Dumm für Xbox-Fans, denn somit bleibt der geplante Online-Modus PS2-exklusiv. **+++ Klassiker-Revival?** Gerüchteweise arbeitet Square-Enix an einem neuen "Actraiser"-Teil für den GBA. Der letzte Auftritt des legendären Super-Nintendo-Abenteuers liegt ganze zehn Jahre zurück. **+++ Resident Evil 4 noch in diesem Jahr:** Wer auf der japanischen Capcom-Seite im "Resident Evil 4"-Bereich das Passwort "scott" eingibt, erhält die geheime Nachricht "2004" – wäre das schön! **+++ Keine Verbrechensbekämpfung:** Namco hat die Entwicklung des Action-Titels "Extreme Force: Grant City Anti-Crime" eingestellt. Als Grund wurden Terminprobleme genannt. **+++ Erste Infos zu "Super Monkey Ball 3":** Die nächste Affenkugelei wird einen LAN-Modus für bis zu acht Spieler enthalten und soll noch in diesem Jahr erscheinen. **+++ Nur ein Gerücht:** "Resident Evil 4" wird nur für den Gamecube entwickelt. Anders lautende Meldungen sind laut Capcom falsch. **+++ Das Unvermeidliche:** Naughty Dog werkelt bereits an einer weiteren Fortsetzung von "Jak & Daxter". Ob "Jak 3" noch auf PS2 oder schon für die PS3 erscheint, steht indes nicht fest. **+++ Kein Wunder:** Die Midway-Metzelei "Gladiator: Crimson Reign" wurde eingestampft. Der angeschlagene US-Publisher will seine Kräfte für wichtigere Projekte bündeln. **+++ Neue Namen für "GTA":** Take 2 sicherte sich kürzlich die Namensrechte für "GTA: Bogota", "GTA: Tokyo" sowie "GTA: Sin City". **+++ Das Warten geht weiter:** Ein Sprecher von Sony bestätigte, dass "Gran Turismo 4" erst im Juni oder Juli nach Europa kommt. **+++ Neues von Take 2:** Der erfolgreiche US-Publisher wird seine umstrittene Menschenjagd "Manhunt" noch im Sommer auch für die Xbox veröffentlichen. Außerdem übernahm man die Veröffentlichungsrechte des Western-Shooters "Red Dead Revolver", der nun im Sommer für Xbox wie PS2 erscheint. Zu guter Letzt gibt's eine Überraschung für GBA-Fans, denn die berühmte "GTA"-Serie wird auf das Handheld portiert.

Red Dead Revolver





XB Typisch Rockstar: Die PR-Screenshots sagen mal wieder gar nichts aus, obwohl bereits vor zwei Jahren auf der E3 mehr zu sehen war.

Bei der E3 2002 zeigte Capcom die Wild-West-Ballerei das erste Mal, danach wurde es lange Zeit still um "Red Dead Revolver", sogar von einer Einstellung des Projekts war zu hören. Nun aber findet das Spiel bei Take 2 eine Heimat, wo es passender nicht sein könnte: Schließlich zeichnet als Entwickler das heutige Rockstar San Diego verantwortlich.

Ob sich seit den spielerischen Eindrücken (cool gemachtes Produkt, das noch mit einigen Macken zu kämpfen hatte) vor fast zwei Jahren viel getan hat, lässt sich mangels spielbarer Fassung derzeit nicht sagen – wir sind aber gespannt.

Red Dead Revolver

Playstation 2

Xbox

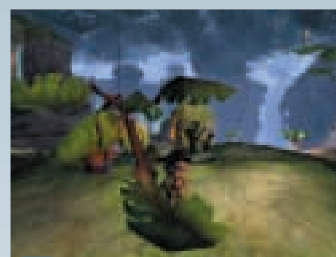
Entwickler:	Rockstar San D., USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
D-Termin:	April [PS2]
	April [Xbox]

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

Third-Person-Action mit Potenzial: Wenn die Macken ausradiert werden, kracht's im Wilden Westen gewaltig.

Tak und die Macht des Juju

THQ bastelte zusammen mit dem Zeichentrickexperten Nickelodeon den tolpatschigen Tak, ein Stammesangehöriger der Pupununus. Er soll die gestohlenen Mondsteine wieder zurückbringen und die Dorfbewohner von ihrem Schafzauber befreien. Der Spieler wird dabei vom Medizinmann als Juju-Geist wahrgenommen und so schlüpft Ihr in die Haut von Tak. Auch die natürliche Kraft der Flora hilft Euch mit Rat und Tat weiter. Neben den typischen Sprungpassagen stehen Interaktionen mit verschiedensten Tieren im Vordergrund: Ein Nashorn zerstört für Euch z.B Holztüren, oder ein von Euch mit Früchten beworfener Affe schleudert Feinden Kokosnüsse an den Kopf. Daneben ermöglichen es Euch Kostüme wie das Hühnerkleid, neue Fähigkeiten zu erlernen. Grafisch ergötzt Ihr Euch an humorvollen Animationen und der tadellosen Weitsicht. Wenn noch an der etwas bockigen Steuerung gefeilt wird, dürfen sich Hüpffans auf einen frischen Zeitgenossen freuen.



PS2 Natürliches Katapult: Der Orang-Utan schleudert Tak an den Zielort.

Tak und die Macht des Juju

Playstation 2

Gamecube

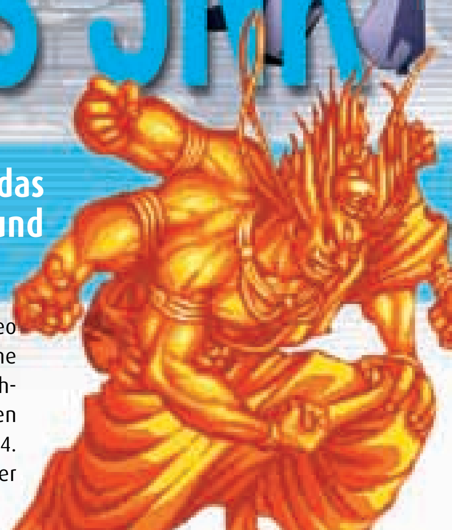
Entwickler:	THQ, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	März [PS2]
	März [NGC]

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

Detailliertes Dschungel-Jump'n'Run mit leicht bockiger Steuerung, aber vielen Tieren zum Interagieren sowie witzigen Kostümen.

Congratulations SNK

14 Jahre und noch nicht müde: Als einzige 2D-Videospielkonsole wird das Neo Geo auch heute noch mit neuer, hauptsächlich aus den Baller- und Prügelsektoren stammender Software am Leben erhalten.



Seit die Playmore Corporation 2001 das Zepter von SNK übernommen hat, schlägt das 2D-Herz wieder im richtigen Rhythmus. Umso erstaunlicher, wenn man bedenkt, dass das Neo-Geo-Heimsystem bereits 1990 unter der Schirmherrschaft von SNK das Licht der Videospielewelt erblickte. Doch anstatt weiterhin auf das Advanced Entertainment System zu setzen, versuchte sich SNK in der 3D-Welt mit dem Hyper Neo Geo 64. Dieses Vorhaben scheiterte genauso kläglich wie das mit überlangen Ladezeiten enttäuschende Neo Geo CD-System. Ohne die Übernahme von Playmore hätte SNK nach elf Jahren die Konsolen-Segel streichen müssen. So aber dürfen auch im 14. Jahr gut betuchte Neo-Geo-Jünger ihre Sammlung erweitern. *rf*

Metal Slug 5

Im sechsten Teil der detailverliebten Kult-Ballerserie bekämpft Ihr mit den Söldnern Marco, Tarma, Eri und Fio ab Mitte Februar eine unbekannte Macht. Neben dem obligaten Waffenarsenal mit Rocket Launcher, Shot Gun, Heavy Machine Gun und den explosiven Granaten spendiert Playmore Euren tapferen Soldaten die überlebenswichtige, neue Slide-Attacke: Mit letzterer rutscht Ihr in letzter Sekunde unter gegnerischen Geschossen hindurch und zielt gleichzeitig auf die feindliche Übermacht. Am effektivsten wehrt Ihr Euch gegen vermummte Terroristen, Riesenkraken und zahllose Mechs aber mit den kultigen Metal Slugs. Neben bekannten Gefährten steuert Ihr diesmal zudem einen gewaltigen Mech-Robo oder ein hüpfendes Auto.



In luftiger Höhe: Dank Jetpack bekämpft Ihr selbst feindliche Flieger.

Action-Superlative

Euch erwartet ein explosives Ballerspektakel mit vielen neuen Bösewichten (samt überraschendem Endgegner), durchtrieben-witzigen Animationen und hämmerndem Sound. Selbst alteingesessene Gegner schockieren Euch mit neuen Angriffstaktiken. Wie gehabt säubert Ihr fünf actiongeladene Levels von den bewundernswert vielfältig animierten Kontrahenten und befreit dabei Kriegsgefangene.
Alleine oder zu zweit rudert Ihr auf einem Kanu durch den Dschungel, erforscht eine Ruine und tuckert mit dem U-Boot durch eine mit Quallen verseuchte Unterwasserwelt. Ergo insgesamt abwechslungsreicher als der vierte Teil – jedoch knapp hinter den brillanten "Metal Slug 2X"- und "Metal Slug 3"-Episoden platziert. Auch in der heutigen 3D-Zeit hat "Metal Slug 5" dank innovativem Leveldesign und zeitlos guter Spielbarkeit durchaus seine Berechtigung.



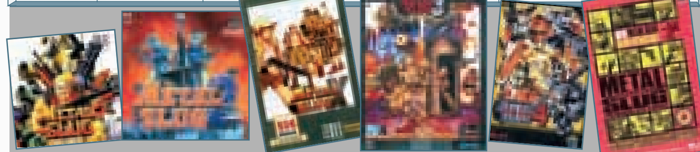
Zahlreiche, fabrikneue Metal Slugs helfen Euch bei der gefährlichen Mission.



Wie immer dürft Ihr auch zu zweit fiese Terroristen killen.

"Metal Slug" als Wertanlage

	MS1	MS2	MSX	MS3	MS4	MS5
Japan	1.000-1.400€	230-270€	290-335€	150-225€	185-215€	265€
USA	1.550-2.200€	460-700€	350-500€	190-230€	175-195€	265€



Sammler müssen für "Metal Slug"-Module tief in die Tasche greifen. Unsere Angaben stellen die momentanen Preisspannen für die sechs Episoden dar.

Metal Slug 5

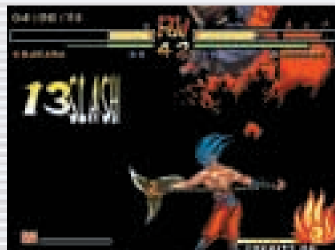
Neo Geo

Genre:	Action
Hersteller:	Playmore
Website:	www.snkplaymore.jp
Pro:	Nonstop-Action, neue Slugs
Contra:	keine neuen Waffen, kurz
Preis:	ca. 265 Euro
Umsetzung:	Playstation 2



Samurai Shodown 5


Riesig: Neulinge wie der Dämon Kusaregedo wissen sich zu wehren.


Leicht auszuführende Specials zerfetzen Eure Gegner in blutiger Manier.


Lecker: Kannibale Tam Tam hat seinen Kontrahenten zum Fressen gern.


Drückt die Tasten so schnell wie möglich, damit Ihr Eure Waffe nicht verliert.

Nach den mäßigen 3D-Abstechern auf der Playstation und dem erfolglosen Hyper Neo Geo 64, kämpfen die traditionellen Waffenasse nach über siebenjähriger Abstinenz zum fünften Mal auf dem ehrwürdigen Neo Geo. In der gewaltigen Fighter-Riege mit 28 Kämpfern stellen sich vier Charaktere zum ersten Mal den bluttriefenden Duellen – wie u.a. der menschenfressende Riesendämon Kusaregedo und die hübsche Bogenschützin Mina.

Kampfsystem ade

Vorbei sind die Zeiten, als die Heroen zwischen 'Slash'- oder 'Bust'-Kampfmodi wählen durften. Ihr steigt direkt in das Geschehen ein und nutzt die Tasten A und B für schnelle respektive langsame Waffenhiebe. Für besonders harte Schläge drückt Ihr die beiden Buttons gleichzeitig. Der dritte Knopf dient zur Ausführung von Fußtritten und Wurftechniken. Die letzte Taste verwendet Ihr schließlich zum Aufladen der 'Concentration One Energie'. Via D-Knopf tauscht Ihr so Eure aufgeladene 'Rage'-Leiste gegen die 'Lass-mich-dich-in-Zeitlupe-aufschlitzen'-Energie ein. Insgesamt enttäuscht "Samurai Shodown 5" mit unausgewogener Spielmechanik, arg unterschiedlich starken Charakteren sowie unspektakulären Finishern. Auch die grafische Präsentation deprimiert: Nur wenige, leblose Hintergründe kamen neu hinzu – alle anderen wurden aus alten Teilen recycelt und neu eingefärbt. Somit überzeugt die fünfte Waffenschlacht nur in puncto stimmungsvoller Musikuntermalung und der Anzahl an wählbaren Charakteren.

Fans von 2D-Waffengemetzel halten sich daher lieber an die immer noch grandiosen "Last Blade 1 und 2" sowie "Samurai Shodown 2 und 4".

Samurai Shodown 5

Neo Geo	
Genre:	Beat'em-Up
Hersteller:	Yuki/Playmore
Website:	www.samurai-zero.jp
Pro:	dutzende Kämpfer
Contra:	schwache Optik
Preis:	ca. 255 Euro
Umsetzung:	Playstation 2



SVC Chaos: SNK vs. Capcom


Der Koloss Earthquake nutzt die schwache Verteidigung des US-Söldners Guile gnadenlos aus.


Vermeintliche Endgegner unter sich: Mr. Karate übt eine seiner zahlreichen Combo-Attacken an dem sichtlich verdutzten Akuma.

Der Kampf der Titanen debütiert nun erstmals exklusiv auf dem Neo Geo. Markante Unterschiede zum Vorläufer erkennen Prügelprofis schon beim Anspielen: Team-Fights gehören der Vergangenheit an. Die Devise heißt: zurück zu den Kampfwurzeln. So schlagen sich die Heroen der Klopperkunst in klassischen Solo-Scharmützeln. Basierend auf der "King of Fighters"-Engine wurden auch die Charaktere größtenteils neu gezeichnet – das Ergebnis überzeugt ebenso wie die grazilen Animationen. Von den farblosen Hintergründen lässt sich dies nicht behaupten.

Kampfsystem

Auch bei der Auswahl des Kampfsystems folgt Playmore dem Motto 'Weniger ist mehr'. Anfänger müssen deshalb auf die simple 'EO'-Steuerung verzichten. Verheerende Special-Attacken gibt's wie gehabt, indem Ihr den Power-Balken bis zum maximal dritten Level füllt. Neu sind indes die imposanten 'Exceed Super' – diese Verzweiflungstaten entfacht Ihr, wenn Eure Lebensanzeige den roten Bereich erreicht. Feige Dauerblocker werden übrigens abermals via 'Guard Crush'-Anzeige abgemahnt. Die Raufbold-Truppe überrascht mit der kessen Tessa aus dem Capcom-Prügler "Warzard", dem quietschlebendigen Mars People aus "Metal Slug", dem Akuma-Pendant Mr. Karate sowie den beiden eigentlichen Endgegnern Athena und dem roten Goblin aus "Ghosts n'Goblins". Traditionelle Prügelfans freuen sich über den spielerisch bislang besten Ableger des Rowdy-Crossovers, welcher jedoch grafisch weit hinter dem Primus "Guilty Gear XX" rangiert. Ein Tipp zum Schluss: Damit Ihr in den Genuss der über 30 Kämpfer kommt, solltet Ihr ein Debug Bios Kit auf Eurem Neo Geo installiert haben. Sonst besteht die Möglichkeit, mit Codes alle versteckten Recken freizuschalten.

SVC Chaos: SNK vs. Capcom

Neo Geo	
Genre:	Beat'em-Up
Hersteller:	Playmore
Website:	www.snkplaymore.jp
Pro:	ausgereiftes Kampfsystem
Contra:	nüchterne Grafik
Preis:	ca. 255 Euro
Umsetzung:	Playstation 2



Vom Pixel zum

Alles verändert sich im Laufe der Zeit, so auch virtuelle Helden – MAN!AC nimmt die Entwicklungsgeschichte wichtiger Videospielcharaktere unter die Lupe.

Die Legende: Link



Als unverrückbares Merkmal dient der blonde Haarschopf, ansonsten machte Link viele Wandlungen durch – zuletzt tauchte er sogar im Cel-Shading-Look auf, während die 'konventionelle' Variante mit Waffeneinsatz prügelt. Von links: "Legend of Zelda" (NES, 1986), "The Adventure of Link" (NES, 1987), "A Link to the Past" (SNES, 1991), "Der Zauberstab von Gamelon" (CD-i, 1993), "Majora's Mask" (N64, 2000), "The Wind Waker" (NGC, 2003), "Soul Calibur 2" (NGC,2003).

Der Abenteurer: Pitfall Harry



Mit ihm begann die Erfolgsgeschichte von Activision, wo er auch heute noch in Ehren gehalten wird. Offiziell gingen derweil verschiedene Generationen von Dschungelheld Harry an den Start, was aber auch nicht erklärt, wieso sein Spielhallenabstecher mit rosa Garderobe statt fand. Von links: "Pitfall" (Atari VCS, 1982), "Pitfall 2" (Automat, 1985), "Pitfall: The Mayan Adventure" (Mega Drive/SNES, 1995), "Pitfall 3D: Beyond the Jungle" (PSone, 1998), "Pitfall: Die verlorene Expedition" (PS2/Xbox/NGC, 2004).

In den über 30 Jahren, seit denen unser liebstes Hobby inzwischen besteht, hat sich einiges getan: Während Rechenpower und maximale Auflösung in der Frühzeit nur äußerst grobschlächtige Darstellungen erlaubten, sind heutzutage fast grenzenlos detaillierte Grafikspielereien möglich. Diese dazugewonnene Freiheit stellt Entwickler aber auch vor neue Probleme: Schließlich reicht es seit längerem nicht mehr, einfach zu behaupten, dass der bunte Pixelhaufen auf dem Bildschirm ein strahlender Held oder das gruseligste Monster aller Zeiten ist. Wo man früher praktisch automatisch das Ausmalen der Einzelheiten der Fantasie des Spielers überlassen konnte, müssen nun zwangsläufig massenweise Polygone darauf verwendet werden, jeden Charakterzug der Hauptfigur auszumodellieren. Denn seitdem es die fortgeschrittene Technik erlaubt, kann es sich kein Designer mehr leisten, Details auszulassen.

Nachfolgend hat MAN!AC einige Musterbeispiele von Daddelhelden zusammengestellt, die bereits seit langem in der Zockerwelt ihren Platz gefunden haben und somit besonders gut den Wandel der Zeit dokumentieren. *us*

Der Klempner: Mario

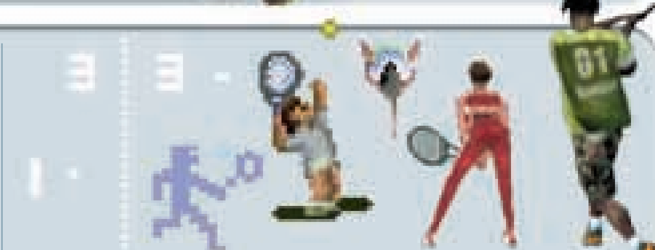


Ein Italiener steht seinen Mann: Nintendo-Maskottchen Mario hält eisern am Overall als Allround-Outfit fest. Auch Schnauzbart, große Nase und beträchtlicher Bauchumfang sind damals wie heute aktuell, egal ob als Bitmap oder Polygoncharakter. Von links: "Donkey Kong" (Automat, 1981), "Super Mario Bros. 3" (NES, 1987), "Super Mario World" (SNES, 1990), "Super Mario RPG" (SNES, 1996), "Super Mario 64" (N64, 1996), "Paper Mario" (N64, 2000), "Super Mario Sunshine" (NGC, 2003).

Die Sportler: Fußball- und Tennisprofis

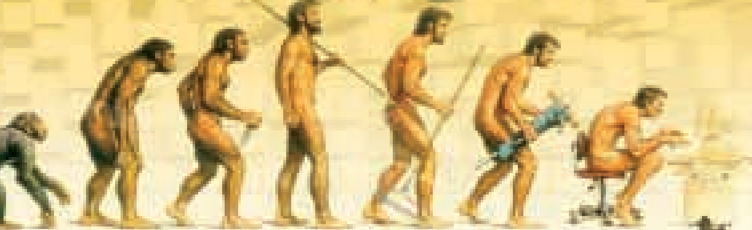


Diente zu Beginn ein Klotz als Spieler, stiegen die Details ständig an – inzwischen sind wir soweit, dass Profis sogar dagegen klagen. Von links: "Pele's Soccer" (Atari VCS, 1981), "International Soccer" (C64, 1983), "Sensible Soccer" (Mega Drive/SNES, 1993), "FIFA International Soccer" (Mega Drive, 1994), "FIFA Soccer '96" (PSone/Saturn, 1995), "FIFA Football 2003 (PS2/Xbox/NGC, 2002).



Das erste Spiel gab die Richtung an, denn am Grundprinzip hat sich kaum was geändert: Nach wie vor drischt man beim Tennis eben einen Ball übers Netz. Von links: "Pong" (Automat, 1972), "Tennis" (Atari VCS, 1981), "Final Match Tennis" (PC-Engine, 1991), "Passing Shot" (Automat, 1988), "Tennis Arena" (PSone/Saturn, 1997), "Top Spin" (Xbox, 2003).

Polygon





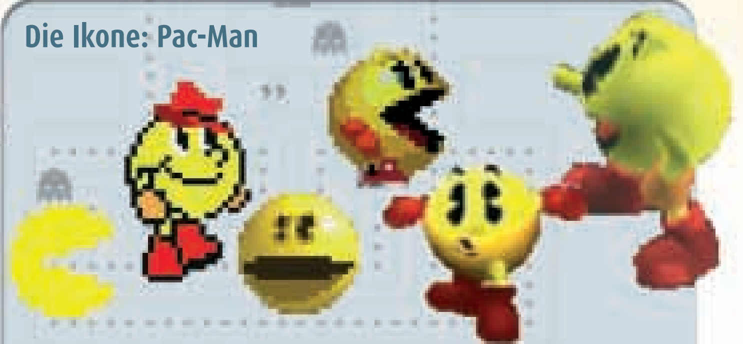
Der Spion: Solid Snake

Das größte Comeback der jüngeren Videospielgeschichte sorgte auch für den erwarteten Optik-Sprung. Nach fast einer Dekade Pause brillierte Konamis Meisterspion mit realistischer Animation und der Abkehr von farblich denkbar unpraktischen 'Tarn'-Klamotten. Von links: "Metal Gear" (MSX, 1987), "Metal Gear 2: Solid Snake" (MSX, 1990), "Snake's Revenge" (NES, 1990), "Metal Gear Solid" (1998), "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" (PS2, 2004).



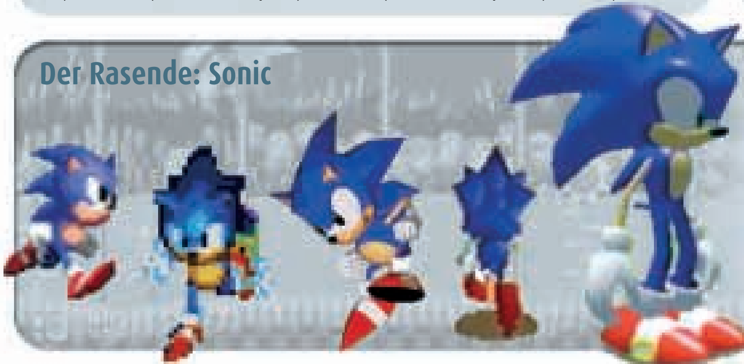
Die Rollenspieler: Final-Fantasy-Helden

Die langlebigste Rollenspielreihe der Videospielwelt bewegt sich stets am Puls der Zeit: Sorgte anfangs die limitierte Technik für simple Figuren, versuchte sich Square beim Sprung zur Polygondarstellung an Kopffüßlern und realistischer Optik, um schließlich dem Feminismus Tribut zu zollen. Von links: "Final Fantasy" (NES, 1987), "Final Fantasy 6" (SNES, 1994), "Final Fantasy 7" (PSone, 1997), "Final Fantasy 8" (PSone, 1999), "Final Fantasy X-2" (PS2, 2003).



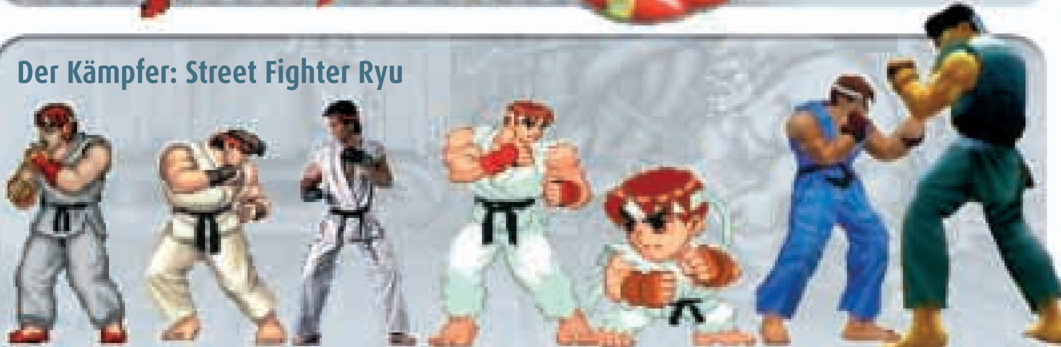
Die Ikone: Pac-Man

Trotz der einfachen Grundform fanden kreative Designer neue Wege, den Pillenmampfer auszustatten – das neckische Hütchen wurde allerdings schnell wieder im Schrank verstaut, dafür schleppt die Ex-Pampelmuse jetzt einen dicken Zinken im Gesicht mit sich rum. Von links: "Pac-Man" (Automat, 1980), "Pac-Land" (Automat, 1984), "Pac-Mania" (Automat, 1987), "Pac-in-Time" (SNES, 1996), "Pac-Man World" (PSone, 2000), "Pac-Man World 2" (PS2/NGC, 2003).



Der Rasende: Sonic

Segas Igel bleibt sich treu: Egal ob als 2D- und Isometrie-Bitmap oder als blauer Polygonflitzer – der Firmenheld ist und bleibt jederzeit erkennbar. Während das Aussehen also den Sprung in die dritte Dimension schaffte, scheiden sich beim Spielprinzip die Geister. Von links: "Sonic the Hedgehog" (Mega Drive, 1991), "Sonic 3D Blast" (Mega Drive/Saturn, 1996), "Sonic Fighters" (Automat, 1996), "Sonic R" (Saturn, 1997), "Sonic Heroes" (PS2/Xbox/NGC, 2004).



Der Kämpfer: Street Fighter Ryu

Zusammen mit dem US-Kollegen Ken ist der japanische Vorzeige-Prügler als einziger von Serien-Beginn an dabei. Zwar wanderte der Klopper-Klassiker inzwischen auf Heimkonsolen ab, dafür überstanden die Charaktere den Ausrutscher als tranige Digitalfiguren weitgehend schadlos. Von links: "Street Fighter" (Automat, 1987), "Street fighter 2" (Automat, 1991), "Street Fighter: The Movie" (Automat, 1995), "Street Fighter Alpha 3" (Automat, 1998), "Super Puzzle Fighter 2 Turbo" (Automat, 1996), "Street Fighter EX" (PSone, 1997), "Street Fighter EX3" (PS2, 2001).

Retro-Feeling dank Handhelds

Während die großen Konsolen immer mehr Aufwand erfordern, geht es auf GBA & Co. meistens immer noch traditioneller zu: Neuauflagen diverser "Sonic"- und "Mario"-Titel gehören wie selbstverständlich zum Programm, aber auch andere Helden finden sich wieder in Bitmap-Gefilden ein, obwohl sie längst ihren 2D-Wurzeln entwachsen schienen wie z.B. Rayman oder Solid Snake. Während bei diesen praktisch nur eine Rückkehr zu ihren Ursprüngen ansteht, wagen auch ausgewachsene Polygon-Charaktere einen Sprung in die für sie ungewohnt dimensionslose flache Ebene: So jagt Barry Bonds in "Resident Evil Gaiden" für den Game Boy Color auf einem Kreuzfahrtschiff Zombies, auch Lara Croft erlebte inzwischen mehrere eigenständige Handheld-Abenteuer. Besonders gewagt (und gelungen) fiel Sam Fishers Debüt aus: Bei "Splinter Cell" wurden nämlich nicht nur Held und Grundprinzip übernommen, auch die Missionen sind fast identisch zum 3D-Vorbild.

mediastore
Interactive Entertainment
&
MAN!AC

präsentieren die kommenden Highlights:

Tanner is back! DRIV3R

Ab März auf PS2 u.Xbox

DRIV3R für Xbox u.PS2
Der Urvater von GTA kehrt zurück. Erleben Sie mit Tanner spannende Missionen auf der Playstation 2 oder der Xbox.
54,- Euro

Xbox only
Unreal 2
Xbox Live fähig
Spannender Science Fiction Shooter ab März* auf Xbox für
54,- Euro

Unreal Tourn.2004
Der Klassiker ist zurück Ab März auf PC für
44,- Euro

James Bond
007 Alles oder nichts
Neue spannende Missionen mit Geheimagent James Bond ab 26.Februar* für
Für Xbox,PS2,GC
54,- Euro

Legacy of Kain
Defiance
Raziel und Kain erstmals vereint in einem Spiel. Ab 5.Februar* erhältlich.
49,- Euro
PC Version 44,-

Deux Ex 2
Invisible War
Verschwörungstheorie und 3D Shooter in einem. Konsolenversion nur für Xbox Ab 4.März*
54,- Euro
PC Version 44,-

Arc the Lad
Twillight of the Spirit
Rollenspielhighlight aus Fernost jetzt auch in Deutschland für
Playstation 2 only
55,- Euro

Prince of Persia
Jump´n Run Klassiker
Nach der genialen Playstation 2 Version ab 25.Feburar * auch für Xbox und Gamecube
Für Xbox,GC
44,- Euro

Castlevania
Lament of Innocence
Ein weiterer Jump´n Run Klassiker findet seinen Weg auf die Playstation 2. Ab 20.Februar* für
54,- Euro
PS2 exklusiv

*Vorraussichtliche Erscheinungstermine

Games to money: Ankaufaktion

Jetzt alte Games in Geld verwandeln

Kein Geld für neue Spiele ? Dann nutzen Sie unsere "Games-to-money" Aktion.Geben Sie Ihre alten Spiele in Zahlung um Geld für die neuesten Games zu scheffeln. Einfach Ihre alten Spiele mit in die Filiale bringen oder auf www.mediastores.de informieren.



5 Euro Gutschein

Code für Eingabe auf Homepage MA012004GS

Mit diesem Gutschein erhalten Sie beim Verkauf eines gebrauchten Spieles an Mediastore den Mediastore-Ankaufswert plus einen Bonus von 5 Euro !!

weitere Infos unter www.mediastores.de

Nur ein Coupon pro Artikel
Games to Money
Gutschein
Dieser Gutschein gilt nur bei einem Verkauf eines gebrauchten Spieles an eine Mediastore Filiale oder über die Mediastore Homepage !!!
5 Euro

Handheld-Sensation: Nintendo kündigt DS an

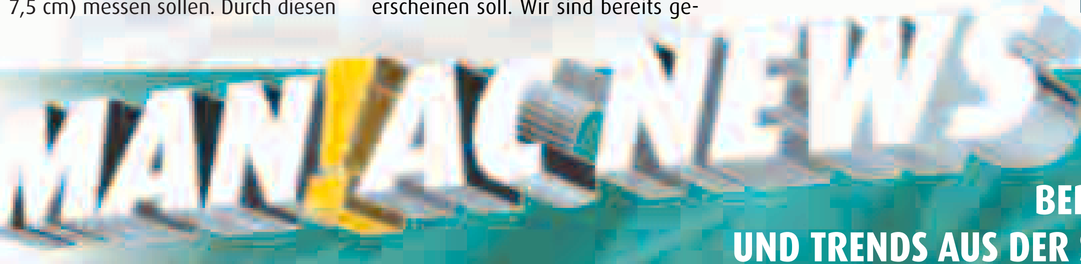


Lange Zeit nur ein Gerücht, ließ Nintendo nun endlich die Bombe platzen: Auf der E3-Messe in Los Angeles wird man eine neuartige Konsole namens Nintendo Double Screen vorstellen. Wie der Titel bereits erahnen lässt, verfügt das Handheld über zwei separate LCD-Bildschirme, die jeweils drei Zoll (ca. 7,5 cm) messen sollen. Durch diesen Kniff könnten innovative Spielerlebnisse entstehen: Zockt etwa einen Arcade-Racer gleichzeitig aus zwei unterschiedlichen Perspektiven oder fügt die beiden Monitore zu einem großen zusammen. Die zugehörige Software für den DS soll auf Halbleiter-Medien mit einer maximalen Speicherkapazität von bis zu einem Gigabit (entspricht ungefähr 128 Mbyte) Platz finden. Über konkrete Spieleentwicklungen schweigt sich Hersteller Nintendo jedoch aus. Dafür steht bereits fest, dass der DS noch in diesem Jahr erscheinen soll. Wir sind bereits gespannt, wie der Zweikampf mit Sonys PSP ausgeht.


Entwurf von MAN!AC-Redakteur Thomas

Lego schließt Videospielabteilung

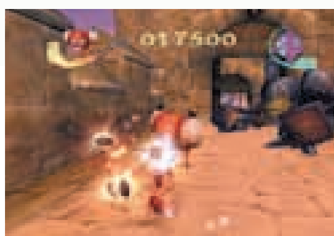
Klötzchen statt Konsolen-Software: Der dänische Baustein-Erfinder Lego musste im letzten Geschäftsjahr einen Rekordverlust von ganzen 180 Millionen Euro verkraften. Erste Konsequenzen ließen nicht lange auf sich warten: So musste nicht nur Spitzenmanager Poul Plougman seinen Hut nehmen, sondern auch die Videospiele-Abteilung wurde mit sofortiger Wirkung eingestellt. Kein großer Verlust, denn sowohl die krude 128-Bit-Raserei "Drome Racers" als auch das Roboter-Gegurke "Bionicle" konnten weder Kritiker noch Zocker überzeugen.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Ubisoft kauft Tork-Entwickler

Glück im Unglück: Nachdem Microsoft die Veröffentlichungsrechte des Xbox-Hüpfers "Tork" (siehe Bild rechts) zurückgab, sah's düster für die zuständigen Entwickler aus. Doch nun fand der französische Spielemacher Tiwak eine neue Heimat: Ubisoft übernahm kurzerhand den kompletten Laden und fügte ihn zu seinen internen Studios hinzu. "Ich bin besonders glücklich über diese Akquisition, so können wir den Kunden noch fesselndere Spiele anbieten!", ließ Ubisoft-Chef Yves Guillemot verlauten. Ob "Tork" wiederbelebt wird, steht aber noch nicht fest.





NACHSPIEL

EINHEITSBREI STATT INDIVIDUALITÄT

Zocker-Veteranen müssen in den letzten Monaten einen Tiefschlag nach dem anderen wegstecken: Erst schließt Electronic Arts seine Westwood-Studios, dann baut Atari mit Legend und Microprose gleich zwei legendäre Spieleschmieden ab. Derart abrupte Einsparmaßnahmen schmerzen jedoch nicht nur in nostalgischer Hinsicht, sondern offenbaren darüber hinaus eines der größten Branchen-Probleme: Gigantische Publisher verleiben sich jede halbwegs fähige Spieleschmiede ein und verwandeln diese über kurz oder lang in willenlose Erfüllungsgehilfen – wer keinen Ertrag bringt, wird ausgemustert. Paradebeispiel für solche Firmenpolitik: Marktführer Electronic Arts bündelt seine Entwickler-Ressourcen in Zentren (etwa EA Redwood Shores), um so Synergie-Effekte zu erzeugen. Dass bei der ganzen Zentralisierung jedwede Individualität verloren geht, merkt man Titeln wie "Medal of Honor: Rising Sun" an: Keine Innovation wagen, lieber auf Nummer Sicher gehen und die schnelle Kohle machen! Erste Opfer der Gleichschaltung ließen nicht lange auf sich warten: Wenn ein Mann wie Bill Roper wegen Differenzen mit Publisher Vivendi entnervt sein Lebenswerk Blizzard verlässt, dann kann man von ernsthaften Differenzen sprechen. Unsere Bitte: Lasst die genialen Köpfe weiter in Ruhe arbeiten, sie zahlen's mit tollen Spielen zurück!

Konsolen-Kampf: Welche Hardware dominierte das Weihnachtsgeschäft?

Alle Jahre wieder: Sämtliche Konsolen-Hersteller buhlen in der Weihnachtszeit mit allen Mitteln um die Gunst des Kunden – von besinnlicher Stimmung keine Spur! Unsere aktuellen Verkaufszahlen zeigen Euch, wer aktuell das Rennen macht.

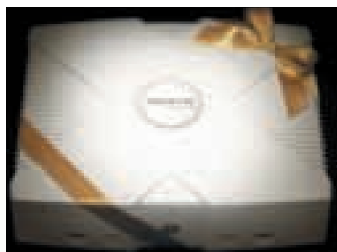
Playstation 2
Sonys schwarzes Flaggschiff konnte besonders in Japan dank einer Preissenkung zulegen: So gingen im November und Dezember insgesamt 1,11 Millionen Geräte über Nippon-Ladentheken. Europäische Zocker erstanden zwischenzeitlich 3,56 Millionen PS2-Konsolen. Wesentlich schlechter fiel das US-Ergebnis aus: Nur 2,94 Millionen Daddelkisten bedeuteten einen starken Rückgang im Vergleich zum Vorjahr (4 Millionen Einheiten).

Gamecube
Nintendo ist zurück: Angetrieben von diversen Preissenkungen konnte der Gamecube endlich Boden gutmachen. Wurden im Zeitraum April bis September nur 890.000 Konsolen an Händler ausgeliefert, stieg der Weihnachtsabsatz international um satte 70 Prozent - genaue Verkaufszahlen nannte der Mario-Konzern nicht.

Xbox
Microsoft hielt sich indes bedeckt und konstatierte ein "tolles Weihnachtsgeschäft". Das Ziel, bis Juni 2004 ganze 16 Millionen Xbox-Einheiten zu verkaufen, werde erreicht.



Sondereditionen für japanische Xbox-Fans



Konsolen-Sammler aufgepasst: Microsoft beglückt japanische Zocker mit zwei wunderhübschen Sondereditionen seiner Next-Gen-Hardware. Anlässlich des zweiten Geburtstages der Xbox erscheint am 30. Januar eine samtweiße Daddelkiste (Bild oben). Allerdings kommen nur 1.000 Glückspilze an das seltene Stück, denn die Sonderedition ist strengstens limitiert. Netter Gag: Wer die 'Pure White'-Xbox ergattert, darf seinen Namen auf den Deckel eingravieren lassen. Prügelfans freuen sich unterdessen über eine blaue Xbox mit "Dead or Alive"-Aufdruck (Bild unten) sowie kostenlosem Online-Abo. Allerdings gibt's auch dieses Prachtstück nur 5.000 mal – schnell zum Importhändler!



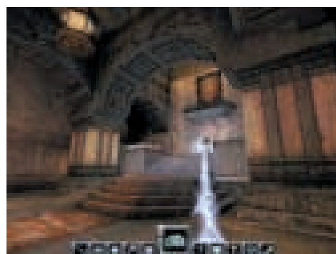
PSP: Neues zum Multimedia-Handheld

Seit der Bekanntgabe durch Ken Kutaragi kommt Sonys PSP nicht mehr aus den Schlagzeilen. Kürzlich wurden weitere Details zum kommenden Multimedia-Handheld bekannt: So verriet Europa-Präsident Chris Deering in einem Interview, dass der Preis des PSP (siehe Bild unten) zwischen 300 und 430 Euro liegen wird. Weiterhin sei mit einer weltweiten Veröffentlichung im November diesen Jahres zu rechnen. Im Technik-Lager tut sich unterdessen ebenfalls was: Weil sich viele Entwickler über die mageren Arbeitsspeicher-Ankündigungen (8MB) beschwerten, soll dieser nun auf 32MB aufgestockt werden. Wer bereits an Titeln für den Hightech-Winzling arbeitet, sickerte ebenfalls durch: Sowohl Koei als auch Namco wollen mit drei Spielen vertreten sein, während Capcom sowie Konami sich vorerst auf jeweils nur ein PSP-Projekt beschränken.



Unwirklich: Atari schließt Legend

Atari mistet weiter aus: Nach der Schließung des ehemaligen Microprose-Studios in Hunt Valley stampft der Publisher-Gigant nun auch Legend Entertainment ein. Die im Wortsinne legendäre Spieleschmiede schuf seit ihrer Gründung 1989 solch hochkarätige PC-Klassiker wie den Action-RPG-Knaller "Wheel of Time" oder auch das Ego-Highlight "Unreal 2". Einen Anlass für die plötzliche Studio-Schließung wollte Atari zwar nicht nennen, gleichwohl gehen Analysten von finanziellen Erwägungen aus. "Unreal 2" für Xbox wird übrigens dennoch erscheinen.





Hits von Legend: "Wheel of Time" (oben), "Unreal 2" (unten).

Katana-Controller für Onimusha 3

Ob Tanzmatten, Bongo-Trommeln oder Samba-Rasseln – an Skurrilitäten mangelt's dem Nippon-Markt wahrlich nicht. Hersteller Hori schießt nun endgültig den Vogel ab: Zu Capcoms Samurai-Metzelei "Onimusha 3" veröffentlicht der Hardware-Spezialist doch tatsächlich einen originalgetreuen Katana-Controller. Die wuchtige Plastikklinge (Bild rechts) verfügt über alle gängigen Pad-Funktionen sowie eine Infrarot-Übertragungseinheit mit fünf Metern Reichweite. Kostenlos wird der 96,5 cm lange Super-Joystick allerdings nicht angeboten: Umgerechnet kostet Euch die coole Anschaffung satte 150 Euro. Wer lieber sparen will, kauft sich indes die kuriose Memory Card samt Stoffschweif (siehe Bild links).





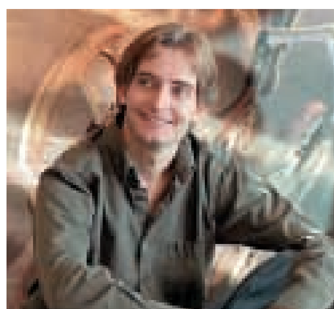
Väter von Lara Croft finden neue Heimat

Es gibt ein Leben nach "Tomb Raider": Unter dieser Prämisse gründeten Adrian Smith und Jeremy Heath-Smith eine neue Spieleschmiede namens Circle Studio. Die beiden Branchenveteranen arbeiteten zuvor beim "Tomb Raider"-Erfinder Core Design und schmissen dort erst kürzlich das Handtuch. Nun werkelt man mit frischer Kraft an zwei geheimen Projekten für PS2 wie Xbox.



Sensation: Ed Fries verlässt Microsoft

Überraschende Meldung aus dem Microsoft-Hauptquartier: Software-Vordenker Ed Fries hat das Redmonder Weltunternehmen mit sofortiger Wirkung verlassen. Offizielle Gründe für den jähen Abgang des 39-jährigen Vizepräsidenten der Game Studios wurden bislang keine genannt, Fries wolle der Videospiel-Industrie aber erhalten bleiben. Mal sehen, wer sich die Koryphäe schnappt.



Keine Lust mehr auf Xbox? Ed Fries.

AM RANDE

+++ "Half-Life 2" wieder in den Schlagzeilen: Valves heißersehnte Ego-Ballerei wird auf den Straßen der Ukraine für ein paar Rubel angeboten. Allerdings handelt es sich dabei um die gestohlene Alpha-Version, welche nunmehr das FBI beschäftigt. Die amerikanischen Bundesbehörden untersuchten das Zimmer eines Hobby-Programmierers, der für den Datenklau verantwortlich zeichnen soll. **+++ Lizenzprobleme:** Bundes-Torhüter Oliver Kahn hat einen ersten Prozess gegen Electronic Arts gewonnen. Der Bayern-Kicker sah seine Persönlichkeitsrechte durch "FIFA Soccer" verletzt. Nun droht ein Schadensersatz-Prozess. **+++ Rainbow Sex:** Der Taktik-Shooter "Rainbow Six 3" besitzt einen peinlichen Fehler. Im Spiel hängen Poster herum, die eine Internet-Adresse mit pornographischem Inhalt anpreisen. Ubisoft trägt daran aber keine Schuld: Die Seite wurde von einem texanischen Xbox-Zocker ins Netz gestellt. **+++ Neuer Big-Player:** Filmgigant Time Warner entwickelt schon bald eigenhändig Videospiele. Dafür gründete man kurzerhand eine Abteilung namens Time Warner Interactive Entertainment. Für genügend Lizenzstoff dürfte jedenfalls gesorgt sein: Sowohl "Harry Potter" als auch "Der Herr der Ringe" gehören zum starken Portfolio.



Die Zukunft der Konsolenwelt



Schöne neue Spielewelt – Teil 1

Nachdem wir in der letzten Folge die technischen Defizite aktueller Konsolenhardware sowie –Software beleuchteten, folgen nun mögliche Lösungsansätze.

Polygonmangel

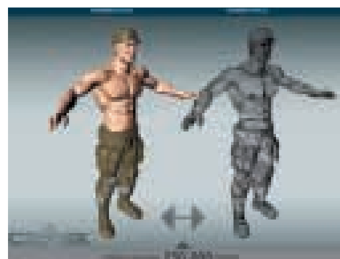
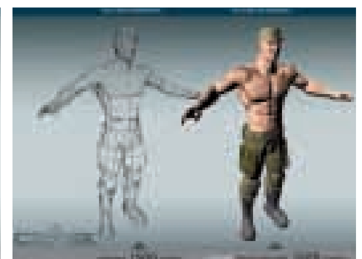
Das naheliegendste Mittel gegen eckige Kurven und grobschlächtige Umgebungen ist simpel: höherer Einsatz von Polygonen. Doch genau das benötigt mehr Rechenzeit, was freilich eine größere Leistung der Hardware nach sich zieht. Ein anderer Ansatz in Spielen wäre die Nutzung der vollen Polygonzahl nur bei nächster Nähe zum Spieler. Auf größere Entfernung könnten Objekte mit viel weniger Vielecken zum Einsatz kommen. Alternative: Spline-Techniken, wie NURBS oder Sonys kürzlich vorgestellte 'Surface Tesselation' (siehe Abbildung unten Mitte) erzeugen Kurven statt Kanten und sorgen für organische Darstellung.

MAN!AC-Prognose
Gesteigerte Prozessorleistung neuer Konsolen ermöglicht weit höhere Polygon-Mengen und Spline-Techniken in Echtzeit.

Grobe Texturen

Neben der offensichtlichen (und aufwändigen) Lösung einer höheren Rechenkapazität gepaart mit großem Textur-Speicher, kann auch hier die Entfernung Wunder wirken: Hochauflösende Texturen sollten nur bei naheliegenden Objekten Anwendung finden. Weiter entfernte greifen besser auf ressourcensparende Versionen derselben Textur zurück ('MIP-Mapping') oder sollten komplett ausgeblendet werden (wie bei "Killzone"). Keine Zukunftsmusik sind Texturen, die massenhaft Polygone ersetzen. Der deutsche "Farcry"-Entwickler Crytek z.B. entwickelte 'Polybump' (siehe Bilder oben), das nahezu den Detailgrad von Hires-Modellvorlagen (über 200.000 Vielecke) mittels Bump-Mapping und wenigen Polygonen (unter 2.000) erreicht. Texturkomprimierung spart außerdem wertvollen Speicherplatz.

MAN!AC-Prognose
Dank vervielfachter Speicherkapazitäten erwarten uns bald hochauflösende Texturen ebenso wie hardwareseitige Effekt-Techniken.

Die 'Polybump'-Technik von Crytek ermöglicht nahezu identische Abbilder von hochwertigen Vorlagen dank ausgefeilter Bump-Mapping-Technik. Links die Vorlage mit 250.000 Polygonen, rechts das Ergebnis mit nur 1.500 Vielecken.

Ruckeln

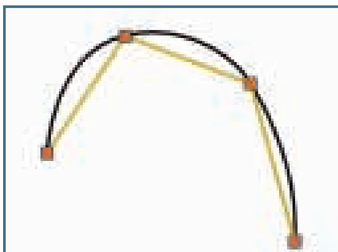
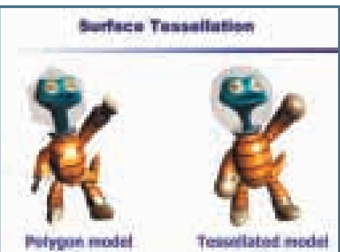
Für eine flüssigere Darstellung gibt es viele Rezepte: Die bewährte Technik des Aus- und Einblendens entfernter Objekte sorgt aber für lästige Pop-Ups – Objekte 'ploppen' plötzlich in die Spielelandschaft. Eine Lösung wäre hier der Einsatz von Nebel – je weiter ein Objekt zum Spieler entfernt liegt, desto transparenter die Darstellung. Daneben sorgt ein intelligentes Leveldesign dafür, dass niemals zuviel auf dem Bildschirm erscheint und die Grafik ins Stocken kommt. Schließlich wird die höhere Prozessorleistung nächster Generationen auch der Bildrate zugute kommen.

MAN!AC-Prognose
Bereits jetzt überzeugen viele Spiele mit flüssiger Grafik – auch seltene Ruckler gehören bald der Vergangenheit an.

Kabelsalat

Die simple Lösung gegen störende Kabel: Funk. Controller verlieren ihre Bindung zur Konsole – Handys und Fernbedienungen kommunizieren mit HiFi-Geräten via Bluetooth und Spielehardware vernetzt sich selbstständig über 'Wireless LAN'. Bereits jetzt sorgen Funkcontroller (wie Nintendos Wavebird) für kabellose Verbindungen. Aber das wäre nur der Anfang: Audio- und Videosignale könnten auch Funktechnologie nutzen. So sind künftige Konsolen nicht an einen Fernseher gebunden. Lediglich kabellose Stromversorgung ist in absehbarer Zeit kaum möglich.

MAN!AC-Prognose
Kabel ade: Dem Funk gehört bei der Kommunikation und Verbindung zwischen Geräten die Zukunft. Stichwort: Connectivity.

Splines glätten Konturen, die durch Punkte definiert sind. Rechts ein Beispiel von Sonys 'Tessellation', das auf Splines aufbaut und im PSP Verwendung findet.



Funk-Controller sind nur der Anfang von kabelloser Kommunikation.

Glossar

Bluetooth: Funkübertragungs-Standard für die Kommunikation elektronischer Geräte.
Bump Map: plastisch wirkende Textur, die auf wechselnde Lichteinflüsse dynamisch reagiert.
Splines: eine Kurve, die durch eine bestimmte Anzahl von Punkten beschrieben wird.
Wireless LAN ('Lokal Area Network'): kabelloses Netzwerk, das per Funk kommuniziert.

Next Level-Themen im Überblick

OVERSEAS

Otogi 2 Hyakki Toubatsu Emaki

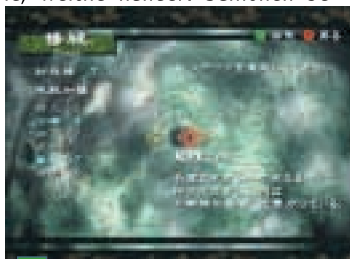


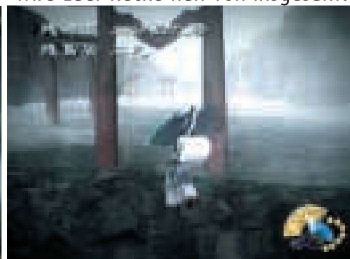
XB Der Meister zeigt wie's geht: Hauptheld Raikoh brutzelt anrückendes Monstervolk gerne mal mit einem spektakulären Zauberspruch – für frischen Hokuspokus müsst Ihr allerdings Punkte löhnen.

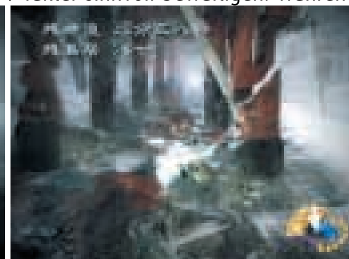


XB Eine Wonne für die Augen: Landschaften wie dieser idyllische Wald zeugen eindrucksvoll von der grafischen Opulenz des Spiels.

Esoterische Missionsbeschreibungen, asiatische Fantasy-Kreaturen und wimmernde Sprachausgabe – die Machart von From Softwares "Otogi" gab westlichen Zockern Rätsel auf. Teil 2 der Xbox-Hackerei setzt den Kulturschock konsequent fort: Bereits der japanische Untertitel, dessen freie Übersetzung "Die Schriftrolle, welche hundert Dämonen besiegt" lautet, sorgt für Verwirrung. Und auch in puncto Story verstehen Europäer dank strikter Englisch-Verweigerung seitens der NTSC-Fassung nur Bahnhof: Bildschirm-Exorzist Raikoh zieht jedenfalls abermals aus, die Balance zwischen Totenreich und Menschenwelt aufrecht zu erhalten. Im Gegensatz zum direkten Vorläufer wird Euer Recke nun von insgesamt fünf strammen Metzel-Kameraden unterstützt: Egal ob wuchtiger Barbaren-Samurai, grazile Hund-Mensch-Mixtur, sanfte Kimono-Kriegerin, bleiche Erzmagierin oder mysteriöses Tentakelwesen – das Polygon-Quintett lässt kein Genre-Klischee aus. Vor jeder der zwei Dutzend Missionen wählt Ihr aus genanntem Angebot Euer präferiertes Alter Ego. Optisch begründete Sympathien müssen jedoch hinten anstehen: Viele Aufträge lassen sich nämlich nur mit einem bestimmten Charakter sinnvoll bewältigen. Während etwa der dicke Barbar tausend Spinnen locker per Axt zerkleinert, steht das zarte Ninja-Mädel gegen solche Achtbeiner auf verlorenem Posten.







XB Motivation abseits des Story-Geschehens: Auf der Oberwelt-Karte (links) wählt Ihr die 'Challenge'-Missionen aus und fliegt dann durch Slalomtore (Mitte) oder haut hölzerne Torbögen in Stücke (rechts).

Im Osten wenig Neues

Damit die beschriebene Kämpferfülle nicht für Verwirrung sorgt, hören sämtliche Heroen auf uniforme Pad-Kommandos: Mit den Aktionstasten entfacht Ihr ein Feuerwerk aus Schlägen bzw. Magieattacken, die Schulterdrücker aktivieren hingegen Tempo-Boost sowie Ziel-Aufschaltung. Wer dieses simple Kontrollschema beherrscht, freut sich über unzählige Scharmützel mit geifernden Höllenkreaturen: Das Monster-Sortiment reicht von fliegenden Stofflumpen über zähe Geisterreiter bis hin zu untoten Skelett-Zombies. Weil derartiges KI-Gezücht bei erfahrenen Metzelfreunden höchstens ein Lächeln hervorruft, stellen sich Euch regelmäßig hünenhafte Zwischenbosse in den Weg: Da wollen verwunschene Gäule gestoppt, Rieseninsekten entbeint und weiße Wölfe abgemurkst werden. Für den Sieg über das Ober-

COMING NOW...

in USA

FEBRUAR

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Black 9	Metro 3D	Action	realistisch
PS2	Champions of Norrath	Ubisoft	Action	sicher
PS2	Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adventure	sicher
PS2	R-Type Final	Irem	Shoot'em-Up	sicher
PS2	Rise to Honor	Sony	Beat'em-Up	sicher
PS2	Wrath Unleashed	LucasArts	Action	sicher
Xbox	Alias	Acclaim	Action-Adventure	sicher
Xbox	Ninja Gaiden	Tecmo	Action	sicher
GameCube	Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix	Action-Adventure	sicher
GameCube	Pitfall: The Lost Expedition	Activision	Jump'n'Run	sicher

MÄRZ

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Drakengard	Square-Enix	Action	realistisch
PS2	DRIV3R	Atari	Rennspiel	sicher
PS2	Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
PS2	Onimusha Blade Warriors	Capcom	Beat'em-Up	sicher
PS2	Resident Evil Outbreak	Capcom	Action-Adventure	sicher
Xbox	Dead Man's Hand	Atari	Ego-Shooter	sicher
Xbox	Full Spectrum Warrior	THQ	Strategie	sicher
Xbox	Unreal 2: The Awakening	Atari	Ego-Shooter	sicher
GameCube	Phantasy Star Online Episode 3	Sega	Rollenspiel	sicher
GameCube	Pokémon Colosseum	Nintendo	Action	sicher

in JAPAN

FEBRUAR

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Firefighter F.D. 18	Konami	Action	sicher
PS2	Gungrave O.D.	Sega	Action	realistisch
PS2	Onimusha 3	Capcom	Action-Adventure	sicher
PS2	Shadow Hearts 2	Aruze	Rollenspiel	realistisch
Xbox	Breakdown	Namco	Action-Adventure	sicher
GameCube	Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo	Action-Adventure	sicher

MÄRZ

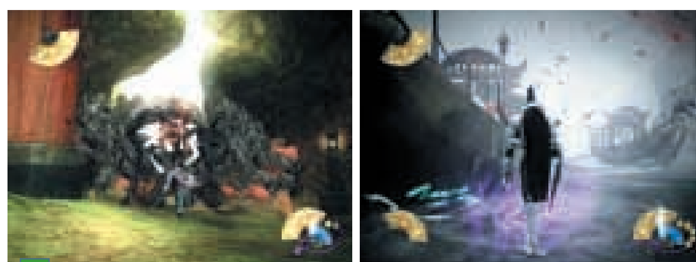
System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Astro Boy: Tetsu Wan Atom	Sega	Action	unwahrscheinlich
PS2	Kaido Battle 2	Genki	Rennspiel	unwahrscheinlich
PS2	King of Fighters 2002	SNK Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
PS2	Sakura Taisen Monogatari	Sega	Strategie	unwahrscheinlich
PS2	Sega Ages Afterburner 2	Sega	Action	realistisch
Xbox	Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	Action	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



XB Kapitän Seltsam: Das skurrile Tentakelwesen schleudert seinen Opponenten eine Art Steuerrad entgegen – da bleibt kein KI-Auge trocken!

motz-Gesindel erhaltet Ihr wertvolle Erfahrungspunkte, die sich im virtuellen Shop gegen allerhand nützliche Items eintauschen lassen: So erwerbt Ihr frische Zaubersprüche wie Spezial-Gegenstände oder verlängert die Lebensleiste Eurer ganzen Kriegertruppe – individuelle Steigerungen einzelner Charakterwerte stehen freilich ebenso zum Verkauf. Fleißige Sammler mehren ihren Punktevorrat außerdem durch die Teilnahme an so genannten 'Challenge'-Einsätzen: Mal sollt Ihr dann hundert Torbögen unter Zeitdruck zerdeppern, mal einen heiligen Baum gegen anrückende Feinde verteidigen. Wer ständig an ein und demselben Level scheitert, der freut sich über den neuerdings freien Spielablauf: Via vernebelter Weltkarte sucht Ihr Euch jeweils das nächste Auftragsgebiet aus. Früher oder später müssen nichtsdestotrotz alle Story-relevanten Orte abgeklappert werden – erst dann geht's im angrenzenden Feindgebiet weiter.



XB Aufgaben für Samurai-Künstler: Flüchtet vor der riesigen Spinne (links) und stoppt die anschwimmende Geisterschiff-Armada (rechts).

Neue Helden, alte Fehler

Für eine Fortsetzung besitzt "Otogi 2" also verhältnismäßig viele Innovationen, aber wirken sich diese auch positiv auf den Spielspaß aus? Leider nicht, denn das Nippon-Gemetzel krankt weiterhin an verwirrenden Kamerawinkeln sowie teils arg frustrierenden Missionsvorgaben – oftmals entscheidet einzig der Zufall über Sieg oder Niederlage. Darüber hinaus spielen sich die sechs Kämpfer trotz variierender Bewaffnung letztlich zu ähnlich. Action-Zocker mit Hang zu fernöstlicher Mythologie werden dennoch gut bedient: Bietet From Softwares zweite Schlachtplatte doch wunderschöne Hochglanz-Optik, unkonventionelles Design und spannende Nahkampf-Scharmützel. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler bei einer etwaigen dritten Inkarnation endlich den Schwierigkeitsgrad entschärfen – dann klappt's auch mit dem Hit! *tk*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: From Software, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Pr. Scan, Soundtrack

Otogi 2 Hyakki Toubatsu Emaki

Xbox – 79% Spielspaß

Edel inszenierte Feudal-Hackerei, die wie der Vorgänger oft ins Chaotisch-Frustige abdriftet.

Fatal Frame 2 Crimson Butterfly



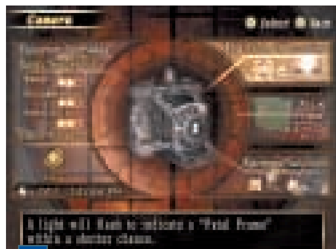
PS2 Exorzismus ohne langwierige Rituale: Zückt die 'Camera Obscura' und saugt den Geisterwesen die ruhelose Seele aus dem transparenten Leib.



PS2 Blick in die Gespensterwelt: Bekommt Euch ein untoter Widersacher zu fassen, schaut Ihr für Sekunden ins Reich der Toten – Energieverlust inklusive.

Vor knapp zwei Jahren sorgte "Dead or Alive"-Entwickler Tecmo mit "Fatal Frame" (in Deutschland "Project Zero") für angenehme Abwechslung im von "Resident Evil" und "Silent Hill" dominierten Horror-Genre. Während frische Episoden von letztgenannten Schocker-Platzhirschen noch auf sich warten lassen (siehe auch "Silent Hill 4"-Preview ab Seite 38), geht "Fatal Frame" mit dem Untertitel "Crimson Butterfly" in die zweite Runde.





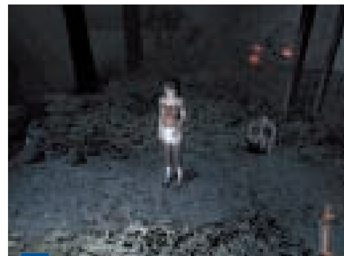
PS2 Die wichtigsten "Fatal Frame 2"-Hilfsmittel: Karte und Kamera.

Vom Erdboden verschluckt

Erneut schlüpft Ihr in die Haut zartbesaiteter weiblicher Protagonisten: Die Zwillingsschwestern Mio und Mayu geraten beim Besuch ihrer Geburtsstätte in den Strudel höllischer Ereignisse. Im nahegelegenen Wald entdecken die beiden Mädels All God's Village, das verschwundene Dorf. Der Legende nach wurde der Ort am Vorabend eines Festtags vom Erdboden verschluckt – zurück blieb nur undurchdringlicher Nebel.

Letzteren sollt Ihr natürlich im Laufe des Abenteuers lichten. Doch das ist leichter gesagt als getan, schließlich müsst Ihr gegen die Mächte der Finsternis antreten. Und diese trachten Euch in Form von allerlei transzendenten Wesen nach dem virtuellen Leben. Also Schrotflinte ausgepackt und die heulenden Laken durchsiebt? Was in "Resident Evil" und "Silent Hill" den Heldenalltag beschreibt, bleibt Euch in "Fatal Frame 2" verwehrt. Einziges Exorzisteninstrument ist eine vorsintflutlich anmutende Kamera, mit der Ihr die teuflischen Widersacher im wahrsten Sinne des Wortes 'ausknipst'.

Nähert sich ein aufdringlicher Geist, guckt Ihr via Kreis-Taste durch den Sucher und wandert in Ego-Shooter-Manier durch die düstere Polygon-Szenerie. Habt Ihr das Gespenst im Fokus, könnt Ihr auf Tastendruck ein Bild von dem schwebenden Unhold schießen. Je länger der Feind im Blickzentrum verweilt, desto durchschlagender ist die Wirkung: Wartet Ihr bis zur letzten Sekunde, gelingt Euch mitunter sogar ein so genannter 'Fatal Frame', der Eurem Gegner nicht nur enorm viel Energie aus dem transparenten Leib saugt, sondern gleichzeitig auch noch einige Meter zurückschleudert. So habt Ihr deutlich mehr Zeit, in eine günstige Knipsposition zu gelangen oder erstmal zu flüchten.





PS2 Die namensgebenden karminroten Schmetterlinge führen Euch zu wichtigen Orten (links), wo Ihr u.a. spielrelevante Gegenstände aufspürt (rechts).

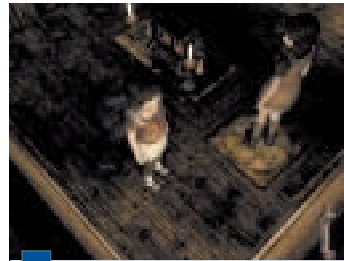
Ah, Upgrades!

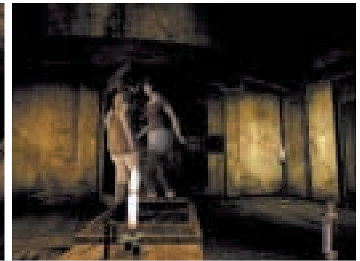
Für gekonntes Gespenster-Ablichten bekommt Ihr Punkte gutgeschrieben sowie ab und an 'Spirit Orbs' spendiert. Letztere verbessern die Grundfunktionen der Kamera (u.a. Größe des Suchers und Aufladegeschwindigkeit), mit dem Zählerkonto erhöht Ihr den Level der jeweiligen Kategorie. Darüber hinaus ergattert Ihr im Laufe des Abenteuers diverse Upgrades: Unter anderem verlangsamt Ihr damit das Tempo der umtriebigen Geisterwesen, schaltet einen Zielsucher hinzu, bekommt via akustischem Signal den richtigen Zeitpunkt für einen 'Fatal Frame' signalisiert oder bekommt die Energieleiste Eures Widersachers zu Gesicht.

Schließlich dürft Ihr die Schlagkraft des Fotoapparats mit besseren Filmen erhöhen. Diese relativ seltenen Fundstücke verfügen je nach Art über höhere Exorzismus-Power bzw. lassen sich schneller laden, um mehrere Bilder hintereinander zu schießen.



PS2 Schauerlich: Mios Taschenlampe erhellt die düstere Umgebung nur schwach. Hinter jedem Schatten könnte etwas Böses lauern...





PS2 Hassliebe: Mal hilft Euch Eure Schwester Mayu bei Schaltermechanismen aus der Patsche (links), mal steht sie störrisch im Weg herum (rechts).

Solltet Ihr trotz Fototalent körperliche Bekanntschaft mit einem feinstofflichen Gegner machen, hagelt es nicht nur Lebensenergie-Abzug, Ihr werdet auch aus der Kamera-Ego-Perspektive gerissen – erneutes Anvisieren bleibt Euch danach nicht erspart.

Wer suchet, der findet

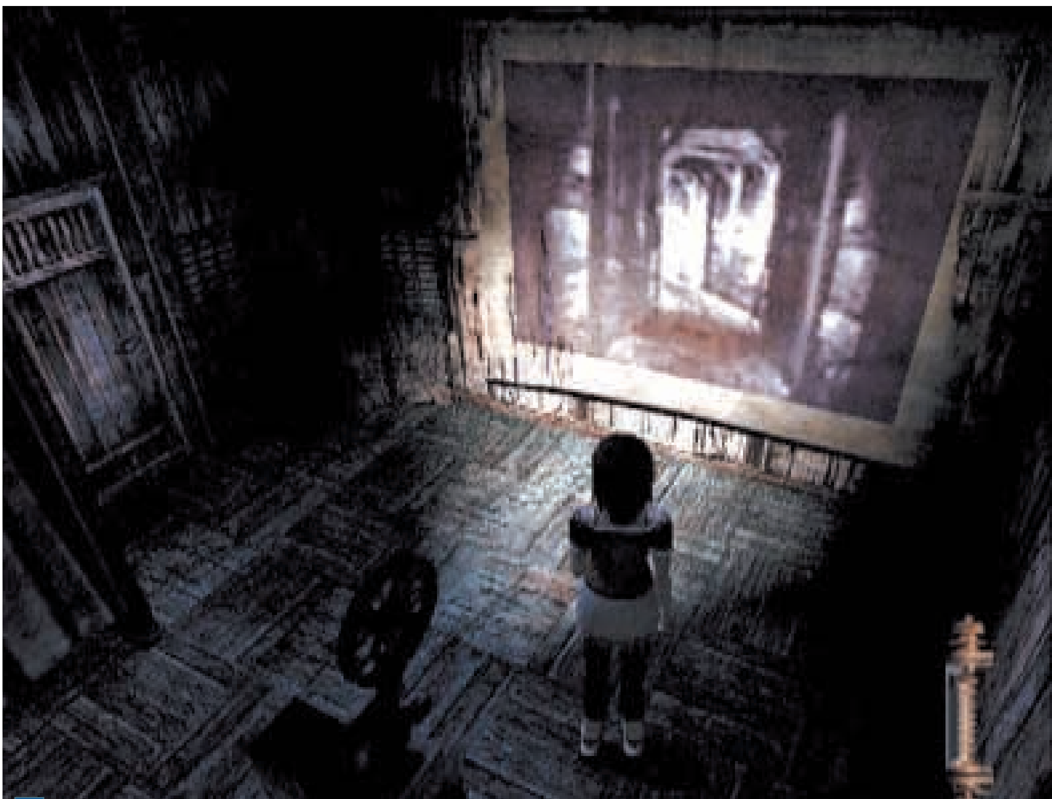
Den Großteil des 3D-Gruselabenteuers verbringt Ihr jedoch nicht mit der Jagd nach Gespenstern, vielmehr liegt der Schwerpunkt auf dem Erforschen der düsteren Geisterstadt. Ähnlich der "Silent Hill"-Serie beobachtet eine Kamera aus wechselnden Perspektiven Euer Alter Ego bei der Suche nach aufschlussreichen Dokumenten, hilfreichen Items wie Schlüssel oder Heilkräutern sowie dem Lösen diverser Rätsel. Bei letzteren reicht die Spanne erfreulicherweise vom simplen 'Öffne mit Gegenstand A Türe B'-Standard bis hin zu echten Kopfnüssen, die Ihr mitunter sogar unter Zeitdruck knacken müsst. Sperrt bei Euren Exkursionen durch nebelverhangene Wälder, heruntergekommene Häuser und schmuddelige Untergrund-Passagen stets die Lauscher auf: Nicht selten ertappt Ihr so einen friedlichen und äußerst gesprächigen Untoten, der Euch mit englischen Sprachfetzen der Lösung eines Problems näherbringt.

Gepflegter Grusel

Wie der Vorgänger gefällt "Fatal Frame 2" mit einer großteils äußerst packenden Atmosphäre. Das Zusammenwirken aus düsteren Echtzeit-Kulissen mit zahllosen Licht/Schatten-Spielereien, nervenzerrender Surround-Akustik, gewitzter wie perfider Story und gut platzierten, aber seltenen Schockeinlagen versetzt jeden Horror-Fan in Entzücken. Erfreulicherweise merzten die Entwickler zudem auch einige Kritikpunkte des Vorgängers aus: So dürft Ihr nun ein deutlich umfangreicheres Areal erforschen und die 'entschärften' Kameraperspektiven sorgen für weniger Verwirrung.

Allerdings nutzen sich die häufigen Geistergefechte im Laufe des Abenteuers immer noch recht schnell ab, zumal die meisten Auseinandersetzungen nach einem ähnlichen Schema ablaufen. Anvisieren, abwarten, Foto schießen, in Position gehen und das ganze Prozedere von vorn – taktisch anspruchsvollere Kämpfe hätten hier nicht geschadet! Darüber hinaus nervt Eure allzu ängstliche Schwester beim Foto-Exorzismus schon mal mit unglücklichem 'im Bild stehen' und auf Erkundungstour in engen Räumen mit 'im Weg stehen' – oftmals macht nur gnadenloses Wegrempeln den Durchgang frei.

Nichtsdestotrotz sei "Fatal Frame 2 Crimson Butterfly" allen Grusel-Begeisterten ans Herz gelegt: Mehrmaliges Durchzocken wird mit alternativen Endings sowie einem Zusatzszenario belohnt. Ganz nebenbei verkürzt Ihr so gekonnt die Wartezeit auf die vierten Teile von "Silent Hill" und "Resident Evil". *os*



PS2 Heimkino: Im Erdgeschoss eines Hauses findet Ihr einen betagten Projektor samt Leinwand. Begutachtet damit ergatterte Filmrollen und findet so mehr über die unheimlichen Vorgänge in All God's Village heraus.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Tecmo, Japan
PAL-Veröffentlichung: 2. Quartal

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, Pr. Scan, DTS

Fatal Frame 2

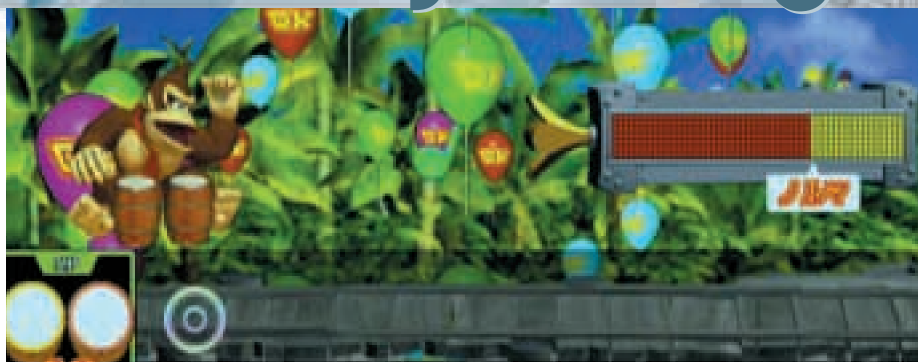
Playstation 2



79% Spielspaß

Kein "Silent Hill"-Killer, aber dennoch ein packendes Horror-Abenteuer mit nur wenig Macken.

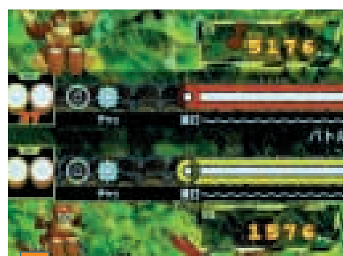
Donkey Konga

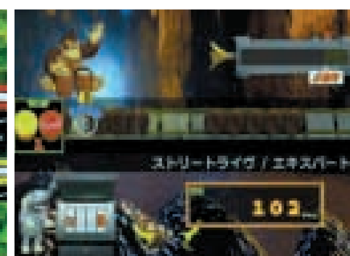




NGC Trommelt möglichst viele Combos, damit die gelbe Lampe glüht – so erhaltet Ihr den goldenen 'DK'-Orden. Silber gibt's, sobald Ihr die gelbe Markierung erreicht.

NGC Das "Donkey Konga"-Bundle kostet bei www.liksang.com ca. 50 Euro, ein 'Taruconga'-Controller ist für 30 Euro erhältlich.





NGC Gierig warten die beiden Primaten auf die geldspendenden Combo-Leisten (links). Total Verrückte versuchen im 'Cool'-Modus: Alle Fässer müssen auswendig erkannt werden!

Nintendo und die Donkey-Kong-Sippe begehen mit Namco neue (Musik)-Pfade. Basierend auf der "Teiko"-Reihe schnappt sich der Primat im Intro ein 'Taruconga' (Taru, japanisch für Fass). Die robusten, mit weißem Vinyl bezogenen Plastik-Fasstrommeln überzeugen durch ihren Klang sowie eine tadellose Verarbeitung. Auch ein sehr empfindliches, fast schon übersensibles Mikrofon steckt in dem Controller – so werden ungewollte Huster schon einmal missverstanden und als akustisches Kommando gedeutet.

Conga de Donkey Kong

Ob jung oder alt: Dank des überaus einsteigerfreundlichen Spielprinzips kann die Conga-Party jederzeit beginnen. Sobald die auftauchenden Symbole den durchsichtigen Doppelkreis erreichen, müsst Ihr eine der vier folgenden Aktionen ausführen: Bei einem gelben Halbkreis hämmert Ihr flugs auf die linke Trommel. Dasselbe macht Ihr mit dem rechten Fass, wenn das rote Pendant erscheint. Gleichzeitiges Schlagen aufs 'Taruconga' wird verlangt, sobald ein großer pinker Kreis auftaucht. Bei einem blau-weißen Stern schließlich klatscht Ihr herzhaft in die Hände. Rhythmische Künstler versuchen dabei möglichst viele 'Good'- oder 'Ok'-Kombinationen zu schlagen, damit sich der Geldbeutel füllt.
Unter den diversen Spielvarianten sticht der 'Street Live'-Modus heraus: Hier sammelt Ihr in drei Schwierigkeitsgraden Goldmünzen ein, um Songs, Soundeffekte und Minispiele in Donkey Town zu kaufen. In den Zwei- respektive Vierspieler-Varianten vergnügt Ihr Euch dagegen in Jam-Sessions oder Ausdauer-Fehden. Negativ stößt jedoch auf, dass die Songauswahl arg obskur ausfällt und Ihr keinerlei Boni-Lieder erhaltet – selbst wenn Ihr alle Songs mit Gold abschließt. Musikspiele-Liebhaber überlegen sich einen Kauf trotzdem: Denn der pfiffige Controller und die rhythmische Umsetzung der 'Expert'-Lieder sind durchaus gelungen. *rf*

Affenrhythmus
Eine Auswahl der "Donkey Konga"-Hits

Anime:
"Kaze no La La La" (Det. Conan)
"Mata Aeru Hi Made" (Doraemon)
Japano-Pop:
"Ashita ga Aru sa"
Japano-TV-Sendungen:
"Hyokkori Youtan Shima"
Werbung:
"Ai no Uta" ("Pikmin"-Werbung)
Nintendo-Spielesongs:
"Monkey Rap" ("Donkey Kong 64")
"Super Mario Theme" ("Super Mario Bros")
Latin:
"La Bamba"
"Mambo No.5"
Klassisch:
"Ungarischer Marsch"

Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

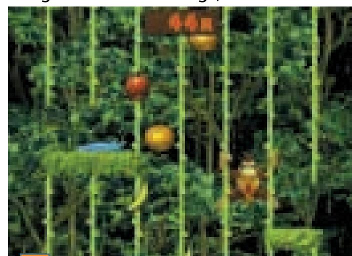
Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, Japan
PAL-Veröffentlichung: 4. Quartal

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ Pr. Scan, ProLogic 2

Donkey Konga
Gamecube
74% Spielspaß

Innovative Trommelei mit gelungenem Controller – viele kindliche Japano-Songs nerven jedoch.







NGC Minispiel-Trio: Das langatmige 100-Meter-Lianenklettern kann nicht überzeugen (links). Wesentlich launiger präsentieren sich der humorvolle "Whack a Mole"-Verschnitt (Mitte) und das rhythmisch-brillante Bananenjonglieren (rechts).

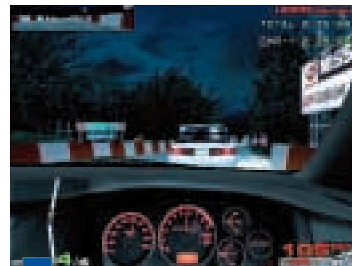
Battle Gear 3

Fast jeder japanische Hersteller führt ein oder mehrere Bergrennen im Portfolio: Konami-Automaten werden allerdings erst gar nicht umgesetzt, Segas PS2-Anime-Flitzer "Initial D Special Stage" blieb dem asiatischen Raum vorbehalten. Immerhin schaffte "Auto Modellista" den Sprung nach Europa (demnächst gar für die Xbox mit Online-Unterstützung) dank Capcoms 'Alles gibt's überall'-Politik. Abgerundet wird das Angebot von Taitos "Battle Gear"-Serie: Die zweite Episode wurde sogar in heimischen Läden entdeckt, wo sie offenbar Ende 2003 unter dem Tarnnamen "Tokyo Road Race" von einem pressescheuen Hersteller an sämtlichen Fachzeitschriften vorbei geschleust wurde. Solche Aufmerksamkeitsprobleme hat die Flitzerei in Japan nicht zu befürchten, wo nun die Spielhallenumsetzung "Battle Gear 3" den Weg auf die PS2 fand. Wie gewohnt saust Ihr mit mehr oder weniger sportlich getrimmten Vehikeln (von einem halbend Dutzend asiatischer Marken) gegen bis zu fünf Kontrahenten über den Asphalt. Auf fünf Rund- und zwei Etappenkursen, die meist durch Bergszenarien führen, absolviert Ihr Standardrennen, stellt neue Bestzeiten auf oder duelliert Euch mit nur einem Gegner, um dessen Auto zu gewinnen. Leider kommt Ihr in den tiefgründigeren Modi ohne Sprachkenntnis oder großen Experimentierwillen nicht weit, auch die Online-Unterstützung scheitert an den unterschiedlichen DFÜ-Voraussetzungen.

Die Optik macht dank hübsch modellierter Randumgebung und soliden Automodellen eine gute Figur, während die Steuerung eher schlicht ausfällt und nicht an den Konkurrenten "Initial D" herankommt – ein Pflichtimport ist's jedenfalls nicht. *us*


PS2 Im Splitscreen fahrt Ihr mit Gegnern und flachgedrückter Ansicht.


PS2 Rangeleien inklusive: Effektives Kurvenfahren will geübt sein, zumal die Straßen oft recht eng ausfallen.


PS2 Inzwischen seltenes Bild: Im Cockpit seht Ihr auch das Armaturenbrett.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2

Entwickler: Taito, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: ✔ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ Pr. Scan, ○ DTS

Battle Gear 3
Playstation 2

64% Spielspaß

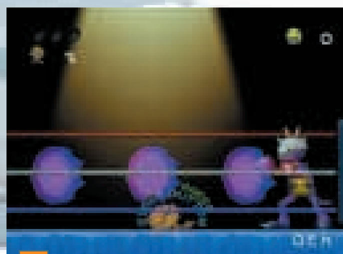
Solide Bergraserei mit etwas knappem Umfang, die durch die Sprachbarriere gebremst wird.

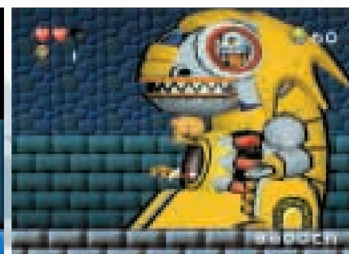
Bonk's Adventure

1990 landete Hudson mit "Bonk's Adventure" (jap. "PC Genjin") einen derartigen Überraschungshit auf der PC Engine, dass sich sogar die "Super Mario"-Brüder ehrfürchtig verneigten. Das sympathische Höhlenkind überzeugte damals bekanntermaßen mit exzellenter Spielbarkeit. Nachdem bereits "Star Soldiers" sowie "Lode Runner" von Hudson neu aufgelegt wurden, ist jetzt der knuffige Großkopf an der Reihe. Für schlappe 30 Euro dürft Ihr erneut in die erfrischend witzige Jump'n'Run-Welt des nimmersatten Lendenschurzträgers eintauchen.

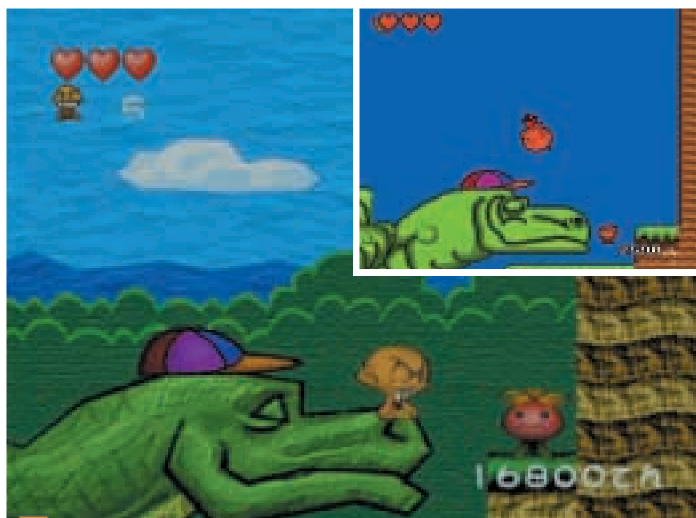
Fantastisch klassisch

Bonks simple Aufgabe besteht darin, in sieben unterschiedlichen, traditionellen 2D-Levels mit etlichen Unterabschnitten das Ziel zu erreichen. Doch derart unübliches Neandertaler-Verhalten wird von unzähligen Feinden wie Mini-Dinos, Killerfischen und Riesenvögeln nicht toleriert: Haut diesen deshalb mit Eurer eisernen Birne eins auf den Schädel oder rammt sie via Sprungattacke ungespitzt in den Boden. Besonders hartnäckige Zwischen- und Endgegner müsst Ihr mit unterschiedlichen Angriffstaktiken knacken. Damit Ihr unterwegs nicht verhungert, sammelt Ihr energiespendende Früchte ein. Sechs davon sind in jedem Level verteilt – findet alle, damit Ihr ein wichtiges Extraleben abstauben könnt. Obwohl Euer Held Vegetarier ist, solltet Ihr die leckeren Fleischstücke nicht verachten: Drei davon verwandeln den fleischverachtenden Kopfnicker Bonk in einen unverletzbaren, bärbeißigen Wüterich. Grafisch wurden Gegner wie Hauptfigur einer Polygon-Auffrischung unterzogen: Die vielen spaßigen Animationen übertreffen sogar den Charme des Originals. In puncto Leveldesign blieb größtenteils alles beim Alten, künstlich in die Länge gezogene Sprungpassagen fielen glücklicherweise der Schere zum Opfer. Insgesamt ein ansprechender Hüpfer, der leider zu kurz ausfällt und mit einigen unfairen Stellen nervt. Traditionelle Hüpf-Fans schließen Bonk trotzdem ins Herz. *rf*





NGC Die Bosse haben im Vergleich zum Original dazugelernt: Im Boxring schlägt Euch ein Dino k.o. (links), der riesige Saurier-Mech attackiert mit schwerem Gerät.



NGC Aus alt mach neu: Während das PC-Engine-Original in Bitmap-Optik über den Schirm flimmerte (oben rechts), setzt die Neuauflage auf bunte Polygon-Grafik.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hudson, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

Bonk's Adventure
Gamecube – 69% Spielspaß

Grafisch putziges Remake des spielerisch gehaltvollen 2D-Hüpf-Klassikers: leider arg kurz.

Adventure Island

Dreiste Klone gab es schon in der frühen Videospielgeschichte. Hudsons "Adventure Island"-Hüpferei von 1986 kupferte ungeniert von Segas Blondschopf "Wonderboy" ab. Dieses Plagiat wird nun in "Hudson Selection Vol. 4: Takahashi Meijin no Adventure Island" zum Preis von 30 Euro neu aufgelegt. Klassisch springt Ihr dabei von links nach rechts, jedoch in neuem, aufgepepptem Polygon-Gewand.

Skatender Wunderjunge

Früher hatten es Hüpfhelden schwer: Nicht nur diverse Gegner wie feuerspuckende Schlangen und rasende Wölfe mussten via Bumerang oder Speer zur Strecke gebracht werden, auch ein äußerst knapp bemessenes Zeitlimit nagte an Eurer Lebensenergie. Sammelt deshalb damals wie heute zu Fuß oder auf dem Skateboard Früchte und andere Leckereien ein, damit die stetig sinkende Lebensleiste nicht zur Neige geht. Viele abwechslungsreiche Passagen verbessern das etwas eintönige, ursprüngliche Leveldesign. Ihr durchquert so z.B gruselige Schlösser, steile Bergpassagen und Wüstengebiete. Auch der neue Distanzwettbewerb gefällt: Schafft mit einem Leben möglichst viele Meter in kurzer Zeit. Fazit: Millimetergenaues, etwas kurzes Hüpfvergnügen, das grafisch wie musikalisch dezent enttäuscht. *rf*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hudson, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, Pr. Scan, Soundtrack

Adventure Island
Playstation 2 – 71% Spielspaß

Gelungenes 2D-Hüpf-Remake mit neuen Levels sowie anspornen-dem Distanz-Wettbewerb.







PS2 Die ersten beiden Levels wurden fast 1:1 vom Original übernommen (links), danach erwarten Euch neue Level-Abschnitte wie die Wüste (Mitte). Auch die Endgegner haben dazugelernt – obiger verwandelt Euch beispielsweise in ein Schwein (rechts).

Volle Kraft voraus!

NAVAL OPS

WARSHIP GUNNER

Bauen Sie ein Kriegsschiff, das auf dem neuesten Stand der Technik ist. Ihnen stehen modernste Waffen-, Antriebs- und Verteidigungssysteme zur Verfügung. Mit über 800 Komponenten, 200 Flugzeugen und mehr als 400 Rüstungselementen können Sie aus dem Vollen schöpfen.







- Arcade-Action in über 40 spannungsgeladenen Missionen mit brisanten Schusswechseln
- Bauen Sie Zerstörer, Kreuzer, Flugzeugträger u.v.m.
- Bauteile und Schiffe aus verschiedenen Epochen: vom Zweiten Weltkrieg über gegenwärtige bis hin zu futuristischen Waffensystemen und -arsenalen
- Durchbrechen Sie Blockaden, eskortieren Sie Konvois und befreien Sie Agenten aus feindlichen Gebieten
- Investieren Sie in Forschung und Technik, um Zugriff auf neue Technologien zu bekommen





PlayStation®2



DIE HIGHLIGHTS im Monat Januar

MOST WANTED – TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
Vorteil Microsoft: Satte sechs exklusive Xbox-Titel tummeln sich diesmal in Eurer Wunsch-Top-Ten. Besonders überraschend sind dabei die Neueinstiege von "Operation Flashpoint" und dem schon seit Urzeiten in Entwicklung befindlichen "Galleon".

Cybermedia Verlag, MAN!AC, Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Via Mail: **mostwanted@maniac.de**

	Spielename / Hersteller	System
1.	**Fable** Microsoft	Xbox
2.	**Resident Evil 4** Capcom	NGC
3.	**Sudeki** Microsoft	Xbox
4.	**Halo 2** Microsoft	Xbox
5.	**DRIV3R** Atari	PS2, Xbox
6.	**Pikmin 2** Nintendo	NGC
7.	**Starcraft Ghost** Vivendi	PS2, Xbox, NGC
8.	**Operation Flashpoint** Codemasters	Xbox
9.	**Doom 3** Activision	Xbox
10.	**Galleon** SCi	Xbox

SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Tony Hawk's Underground	Activision
2.	WWE Smackdown: Here Comes..	THQ
3.	RTL Skispringen 2004	THQ
4.	FIFA Football 2004	Electronic Arts
5.	Herr der Ringe: Rückkehr des K.	Electronic Arts

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Underground	Electronic Arts
2.	Counter-Strike	Microsoft
3.	Rainbow Six 3	Ubisoft
4.	Secret Weapons over Normandy	LucasArts
5.	XIII	Ubisoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo
2.	1080° Avalanche	Nintendo
3.	Mario Party 5	Nintendo
4.	Herr der Ringe: Rückkehr des K.	Electronic Arts
5.	Skies of Arcadia Legends	Sega

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Findet Nemo	THQ
2.	Super Mario Bros. 3	Nintendo
3.	Final Fantasy Tactics Advance	Square-Enix
4.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
5.	Golden Sun: Vergessene Epoche	Nintendo

JAPAN & USA TOP 10

Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	NGC
2.	Mario Party 5	Nintendo	NGC
3.	Gran Turismo 4 Prologue	Sony	PS2
4.	Donkey Konga	Namco	NGC
5.	Fullmetal Alchemist	Square-Enix	PS2
6.	Rockman EXE 4	Capcom	GBA
7.	Pokémon Colosseum	Nintendo	NGC
8.	Mario & Luigi	Nintendo	GBA
9.	Sonic Heroes	Sega	NGC
10.	Biohazard Outbreak	Capcom	PS2

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Need for Sp. Underground	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
2.	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
3.	Mario & Luigi	Nintendo	GBA
4.	SOCOM 2 U.S. Navy Seals	Sony	PS2
5.	HdR: Rückkehr d. Königs	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
6.	Tony Hawk's Underground	Activision	PS2, Xbox, NGC
7.	Mario Party 5	Nintendo	NGC
8.	Medal of Honor Rising S.	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
9.	True Crime: Streets of LA	Activision	PS2, Xbox, NGC
10.	Sonic Heroes	Sega	NGC

TECHNIKREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** Hersteller: Sony. Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** Hersteller: Electronic Arts. Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** Hersteller: Ubi Soft. Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion** Hersteller: Capcom. Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** Hersteller: Rare/Nintendo. Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline** Hersteller: Electronic Arts. Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten



Raphael Fiore

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Gradius 2	Spielautomat
Metal Slug 5	Neo Geo
SVC Chaos: SNK vs. Capcom	Neo Geo

sieht zurzeit: Doggy Fizzle Televizzle (MTV)

hört zurzeit: Justin Timberlake – Like I love you

Thorsten Küchler

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Dead Man's Hand	Xbox
Karaoke Revolution	Playstation 2
Mario & Luigi	GBA

sieht zurzeit: Harald Schmidt Show – Classics

hört zurzeit: Iced Earth – The Glorious Burden

Oliver Schultes

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Castlevania	Playstation 2
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly	Playstation 2
Silent Hill 3	Playstation 2

sieht zurzeit: Underworld

hört zurzeit: Iced Earth – The Glorious Burden

Ulrich Steppberger

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Carve	Xbox
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly	Playstation 2
Project Gotham Racing 2	Xbox

sieht zurzeit: Happy Tree Friends (DVD)

hört zurzeit: Schneeflocken auf den Boden fallen

Thomas Stuchlik

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Palmjongg (Mahjongg)	Palm OS
Project Gotham Racing 2	Xbox
Seaman	Dreamcast

sieht zurzeit: Babylon 5 – Season 3 DVD

hört zurzeit: Press Play on Tape – Run/Stop Restore

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	–	–
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓Keyboard ✓Maus ✓Flight-Stick ✓Lenkrad ✓Lightgun ✓Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓16:9 ✓60Hz ✓Dolby Surround ✓ProLogic 2 ✓DTS ✓Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2 — Grafik 89 % — Sound 74 % — 87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!



Legacy of Kain Defiance



PS2 Feurige Überraschung: Diese gammeligen Zombie-Monster empfängt Raziel mit dem Flammen-Reaver – eine Combo später ist das Gesindel besiegt.



XB Nirgends kann man sich vor Zwischenbossen verstecken: Auch in der schummrigen Spektralwelt warten fiese Obermonster wie dieser Wächter auf Euch.

Vampire dieser Welt, vereinigt euch! Frei nach diesem Motto lässt US-Entwickler Crystal Dynamics seine Vorzeige-Blutsauger Kain und Raziel erstmals gemeinsam auf 128-Bit-Zocker los. Knabberte sich das martialische Polygon-Doppel bislang durch getrennte Serien ("Soul Reaver" bzw. "Blood Omen"), kommt es in der "Defiance"-Episode zum heiß ersehnten Gipfeltreffen. Anhänger der Saga ums Fantasy-Land Nosgoth können sich bereits ausmalen, dass diese Untoten-Union zahlreiche offene Story-Lücken schließt und so für echte Aha-Erlebnisse sorgt.

Duo mit vier Krallen

Zu Beginn des Grusel-Epos schlurfen die Antihelden allerdings noch durch verschiedene Epochen: Während Kain nach Erzfeind Möbius sucht, ärgert sich Raziel 500 Jahre später im Untergrund herum. Hobby-Dämonen nehmen alsdann abwechselnd die Identitäten der beiden Protagonisten an – nach jeweils einem von insgesamt 15 Kapiteln werden die Rollen getauscht. Damit Ihr trotz dieser strikten Trennung kein Steuerungs-Waterloo erlebt, tanzen Raziel wie Kain nach identischen Pad-Kommandos: Zwei Aktionstasten dienen der Metzelei per 'Soul Reaver'-Klinge, die anderen führen Hüpfer bzw. Telekinese-Fähigkeiten aus. Richtig gehört: Dank letztgenanntem Mental-Hokuspokus packen Sadisten ihre KI-Opfer am Kragen, rammen sie dann gegen eine Wand oder schmeißen die arme Seele gleich ins nächste Lagerfeuer – eine Art Folter per Fernsteuerung!

Solch übermenschliche Tricks werdet Ihr tatsächlich dringend benötigen, denn auch die feindlichen Vampirjäger fahren dicke Geschütze auf: Statt Euch mit albernem Knoblauch zu kitzeln, rückt das Gesindel gleich im schwer bewaffneten Dutzend an. Zum Glück erstrahlt das Kampfsystem in neuem, simplifizierten Glanz: Von wuchtigen Combo-Knüppeleien über Sprung-Attacken bis hin zu spektakulären 'Juggle'-Manövern (Ihr jongliert Gegner in der Luft) reicht das Offensiv-Sortiment – langwierige Block-Orgien gehören ergo der Vergangenheit an. Doch egal ob Massenmetzelei oder Zweikampf – im Zentrum Eurer Aktionen steht immer das

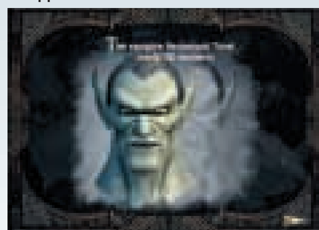


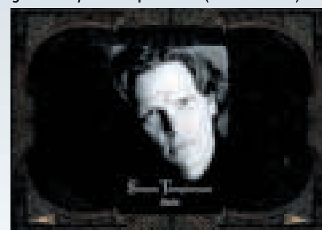
XB Mit der Macht der Gedanken: Durch seine Telekinese-Kräfte würgt Kain jeden Wachmann oder lässt sein Opfer in den nächsten Abgrund fallen.

▪ ▪ ▪ Extrablatt aus Nosgoth ▪ ▪ ▪

Die Bonus-Features der "Legacy of Kain: Defiance"-Scheibe

Ein Hoch auf die DVD! Das aktuelle Datenträger-Format ermöglicht nicht nur aufwändige Spiele, sondern gibt Entwicklern auch den Raum für nette Bonus-Materialien. Beglückte uns Crystal Dynamics bereits bei "Legacy of Kain: Soul Reaver 2" mit interessanten Zusatz-Informationen, legt "Defiance" noch eine Schippe drauf: So schaltet Ihr im Lauf des Abenteuers 'Arkanische Bücher' frei, welche rare Artworks wie den Vampir-Lieutenant Turel (unten links) enthalten. Weiterhin wird ein umfangreiches Making of samt Konzeptzeichnungen, 3D-Modellen sowie Bildern vom Entwickler-Team geboten. Ebenfalls interessant: Eine Sektion widmet sich den hervorragenden Synchronsprechern (unten rechts).

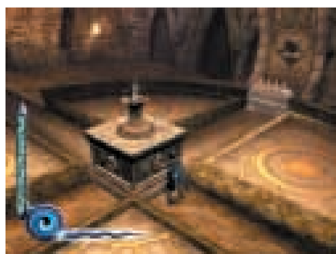


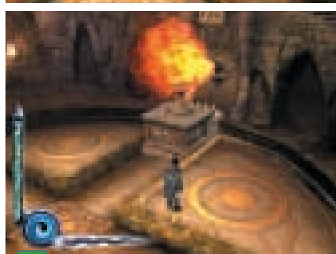




XB Ein Schwert hat Hunger: Stillt den Blutdurst der 'Soul Reaver'-Klinge, indem Ihr Eure Widersacher per finalem Todestoß um die Ecke bringt – martialisch!

erwähnte 'Soul Reaver'-Schwert. Der magische Super-Degen haut nämlich nicht nur jeden Schurken um, sondern lässt sich zudem mit diversen Elementen wie Luft, Wasser oder Wind aufladen. Nur wer die jeweils korrekte Belegung findet, meistert sämtliche Rätseleinlagen: Da wollen unsichtbare Plattformen materialisiert, Fackeln entzündet, Apparaturen umgepolt und Wasserfälle eingefroren werden. Das ein oder andere Steinblock-Verschiebe-Puzzle gehört freilich ebenso zu Euren Aufgaben.

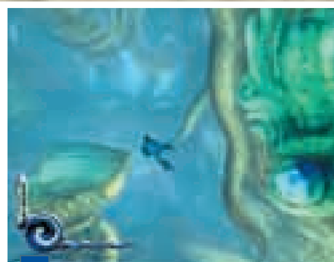




XB Solide Rätselkost: Hier müsst Ihr einen Block schieben und anzünden.

Blutsauger mit Grips

Weitere Denksport-Einlagen ergeben sich aus Raziels Fähigkeit, zwischen 'Spektral'-Dimension und Realität zu wandeln. So müsst Ihr an bestimmten Stellen zum Geisteruniversum übertreten, um etwa eine vormals unerreichbare Säule zu erklimmen oder durch Eisentore zu schlüpfen. Über solche Probleme kann Kain indes nur lachen: Geht der Blutfürst doch gerne mal sprichwörtlich in Rauch auf und schwebt so an verschlossenen Pforten vorbei. Kostenlos gibt's diesen Vampir-Schnickschnack jedoch nicht, denn Eure beiden Schützlinge wollen per Fütterung bei Laune gehalten werden: Kain schlürft standesgemäß das Blut seiner geschlagenen Widersacher, Raziel verspeist unterdessen lieber feinstofflische Seelen. Auf diese Weise gestählt, lässt sich auch die nächste Akrobatik-Passage locker bewältigen: Mal flattert Ihr von einer Burgzinne zur nächsten, mal kraxelt Ihr an senkrechten Wänden hoch. Besonders hier wundern sich Serien-Veteranen über die brandneue Kameraführung: Im Stil von Capcoms "Devil May Cry" erblickt Ihr das Spielgeschehen nun aus cineastischen Winkeln, welche sich leider nur sehr limitiert via rechtem Stick nachjustieren lassen. *tk*



PS2 Kamera-Ärger: Bei solchen Sprüngen wird's arg unübersichtlich.

Thorsten Küchler



Zu zweit geht alles besser! Bei "Legacy of Kain: Defiance" bewahrheitet sich dieser Ausspruch endlich mal. Das wohl diabolischste Duo seit Modern Talking packt Euch mit seinen Spielspaß-Klauen und lässt nicht so schnell wieder los. Hauptverantwortung dafür trägt die schlichtweg fantastische Inszenierung: Majestätische Polygon-Bauten, filigrane Texturen sowie gleißende Effekte summieren sich zu einem Augenschmaus der Extraklasse. Adäquates Ohrenfutter gibt's dank kompetenter Synchronsprecher (sowohl deutsch als auch englisch) und druckvoller Melodien ebenfalls. Warum also keine noch höhere Wertung? Zwei Gründe sprechen dagegen: Zum einen hinterlassen die arg simplen Kämpfe im späteren Verlauf einen schalen Langweiler-Nachgeschmack, zum anderen stellt sich die neue Kamera als zweischneidiges Schwert heraus. So zeigt das virtuelle Objektiv vor lauter Selbstverliebtheit gerne mal eine imposante Szenerie, statt einen spielerisch günstigen Blickwinkel zu wählen – Sprung-Abstürze sind die Folge. Könnt Ihr mit diesen Macken respektive einer für Neulinge kaum verständlichen Story leben, sei Euch der Vampir-Knaller ans Herz gelegt!

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	-	-	
Online	-	-	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Crystal Dynamics, USA
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
+ teils atemberaubende Level-Optik
+ herausragende Synchronisation
+ intuitives, vereinfachtes Kampfsystem
+ simple, aber motivierende Rätsel

Contra
- gelegentlich chaotische Kamera
- auf Dauer fade Massen-Scharmützel

Alternativen:
PS2 Devil May Cry 2 (80%, MAN!AC 04/03)
Xbox Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 05/02)
NGC Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

Legacy of Kain: Defiance

Playstation 2
Grafik 87 %
Sound 85 %
86 % Spielspaß

Xbox
Grafik 88 %
Sound 85 %
86 % Spielspaß

Spitze Zähne, Spitze(n)spiel: Tolle Optik und rasante Kämpfe ergeben den besten Teil der Serie.

Grand Theft Auto Doppelpack



XB Wer Wind sät,...: Nach Schussgefechten und fünf Sternen schreitet das FBI ein, dann das Militär – spätestens jetzt solltet Ihr ein Fluchtauto parat haben.



XB Bei der Verfolgung eines Informanten packt selbiger dreisterweise sein MG aus und schießt Euren Motor in Brand – jetzt nix wie raus aus der explodierenden Kiste!

Endlich: Nach zwei Jahren PS2-Exklusivität dürfen nun auch Xbox-Besitzer die Straßen von Liberty City und Vice City unsicher machen. Freundlicherweise packt Take 2 den dritten "GTA"-Teil sowie die "Vice City"-Episode in einen silbernen Pappschuber und verkauft das Doppelpack zum normalen Vollpreis.

GTA 3

Das etwas betagte "Grand Theft Auto 3" eroberte 2002 im Sturm die PS2-Charts. Nicht zu Unrecht: Denn bei massig fiesen Missionen gepaart mit vielen Freiheiten könnt Ihr in Liberty City Eure gemeinen Vorlieben ausleben. Als angehender Kleinkrimineller arbeitet Ihr Euch durch hinterhältige Aufträge langsam die Verbrecher-Karriereleiter hoch: Stehen anfangs noch kleine Botendienste an, erwarten Euch später ausgewachsene Bandenkriege, Anschläge und brisante Schmuggel-Transporte. Oftmals stehen Euch mehrere Wege offen, die schmutzigen Aufträge zu erledigen. Neben fahrerischem Geschick entscheidet auch die Wahl der Waffen über Sieg oder Niederlage: Zu MG, Schrotflinte, Sturm- oder Sniper-Gewehr gesellen sich gar Raketen- und Flammenwerfer.

Aber der Rechtsstaat schläft nicht: Sechs Sterne geben Euer Gesucht-Level an. Je mehr Schaden Ihr an Mensch und Maschine anrichtet, umso mehr werden die Gesetzeshüter auf Euch aufmerksam und setzen nacheinander Streifen, Panzerwagen, Helikopter, FBI und schließlich sogar Militär ein, um Euch zu stoppen. Aufgelockert wird das harte Gangsterleben durch Wettrennen und Telefonaufträge. Sammler und Stuntmänner halten dagegen nach versteckten Päckchen bzw. Rampen Ausschau. Um Eure Geldbörse aufzupolieren, betätigt Ihr Euch als Taxifahrer, absolviert Löscheinsätze oder geht in einer Polizeistreife auf Verbrecherjagd.

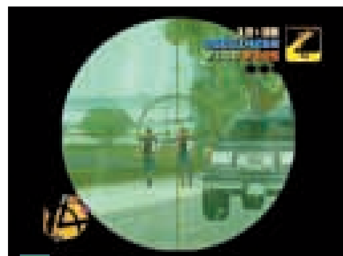
Liberty City teilt sich in drei große Inseln, die erst bei Erledigung entsprechender Aufträge freigeschaltet werden. Erforscht die Straßen zu Fuß, mit über 50 verschiedenen Vehikeln, per S-Bahn oder im Flugzeug. Verschiedene Tageszeiten sowie wechselndes Wetter, wie dichter Nebel, starker Regen und romantische Sonnenuntergänge hauchen der Metropole Leben ein. Gespeichert wird in Eurem Unterschlupf, bei dem Ihr auch ergaunerte Autos abstellen könnt.

GTA: Vice City (dt.)

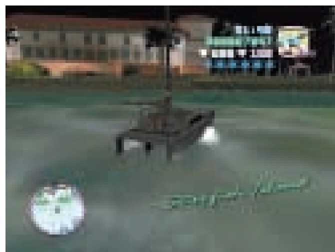
Das aufpolierte Update spielt in den 80ern und wartet mit einer flächenmäßig größeren Stadt in Miami-Manier sowie langen Strandpromenaden auf. In den beiden Stadtteilen finden sich massig Hotels, Villen, Golfclub, Hafen, Flugplatz und ein Stadion. In Letzterem dürft Ihr abends sogar zu Motorradstunts oder 'Destruction Derby'-Matches antreten. Neben 90 neuen Missionen erwarten Hauptdarsteller Tommi Vercetti insgesamt 40 Waffen und neuerdings auch fahrbare Motorräder. Nun kommen auch Aufträge innerhalb von Gebäuden hinzu. Zu den neuen Nebenjobs zählen jetzt Ladenüberfälle und Pizzaauslieferungen. Daneben könnt Ihr einige Anwesen samt Speicherpunkt und Garagen kaufen. Die Ohren werden von einem neunstün-

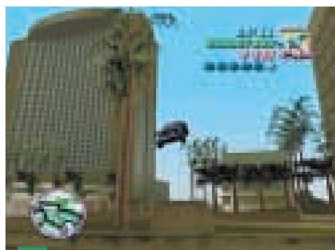
Thomas Stuchlik

Zwei Topseller zum Preis von einem – was will man mehr? Beide Titel offerieren dem Spieler genug Freiheiten zwischen wie innerhalb der Missionen. Die Steuerung wurde passend auf das Xbox-Pad übertragen, erfordert aber ein wenig Eingewöhnung. Auch zwei Jahre nach dem PS2-Release von "GTA 3" macht es noch immer riesig Spaß, durch die Städte zu heizen und seinen kriminellen Machenschaften zu frönen. Nett: Die Xbox-Fassung zeigt einige optische Verbesserungen sowie eine höhere Bildrate. Beim eigentlichen Spielablauf ist aber (zum Glück) alles beim Alten geblieben – so bieten beide Episoden genug Spielspaß, um Euch wochenlang bei der Stange zu halten. Massig Gags, unzählige Missionen und ein riesiges Waffenarsenal lassen dabei keine Langeweile aufkommen. Die hervorragenden Soundtracks bieten daneben für alle Musikgeschmäcker etwas. Penible Moralisten sollten allerdings einen großen Bogen um die sündige Unterwelt von Liberty City und Vice City machen. Besitzer der PS2-Versionen brauchen den feinen Doppelpack nicht unbedingt: Neue Missionen oder Extras gibt's nämlich nicht. Alle anderen greifen bedenkenlos zu!



XB Unliebsame kolumbianische Drogenhändler sind flugs via Sniper-Gewehr erledigt. Nahkampfwaffen wie die Kettensäge machen auch Vehikeln den Garaus.





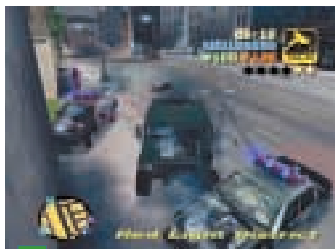
XB Neben allerlei Booten testen Profifahrer ihr Können an überall verstreuten Rampen und Schanzen.

digen Original-Soundtrack aus den 80ern verwöhnt.

Versionsunterschiede

Die deutsche Xbox-Version enthält weder Blut noch Amokläufe (Rampages) – der PS2-Trick zum Aktivieren dieser Features funktioniert ebenfalls nicht mehr.

Die Unterschiede zur PS2-Fassung: Eine leicht höhere Bildrate kann über immer noch vorhandene (wenn auch abgeschwächte) Ruckler nicht hinwegtäuschen – die Grafikroutine der beiden Titel ist einfach überholt. Allerdings fallen die höhere Fernsicht sowie detailliertere Texturen auf, welche aber oftmals nur bei den Zwischensequenzen zu bemerken sind. Dazu gesellen sich mehr Partikeleffekte bei Explosionen und hübschere Wassertropfen auf der Mattscheibe. Außerdem stechen die Soundtrack-Option (eigene Songs abspielbar) sowie die kürzeren Ladezeiten beim Starten respektive beim Speichern heraus. Die – wenn auch sehr kurzen – Ladeunterbrechungen beim Betreten eines anderen Stadtviertels sind immer noch vorhanden. Die berüchtigten Bugs der US-Version (Sound-Aussetzer, Abstürze etc.) wurden aber alle offenbar beseitigt. *ts*



XB Übereifrige Gesetzeshüter kennen kein Pardon bei Straftaten.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen (Test in 01/03, 12/01)
Xbox bereits erschienen
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar Vienna, Österreich
Hersteller: Take 2
Website: www.gta3.de / www.vicecity.de

Pro
- abwechslungsreiche Missionen
- stimmiges Gangster-Flair
- viel Forscher-Freiheit
- aufwändiger Soundtrack
- massig Boni und Gimmicks

Contra
- überholte Optik

Alternativen:

PS2	The Getaway (63%, MAN!AC 02/03)
Xbox	True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)
NGC	True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)

Grand Theft Auto 3

Xbox
Grafik 74 %
Sound 86 %
89% Spielspaß

Umfangreiches Gangster-Epos mit viel Freiheit, das bereits auf der PS2 neue Maßstäbe setzte.

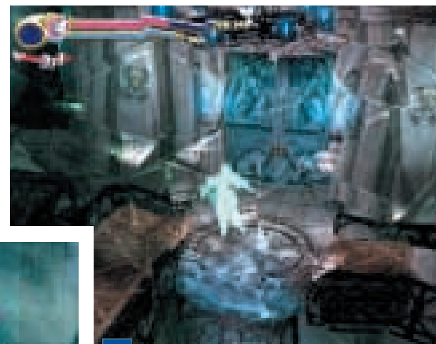
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)

Xbox
Grafik 75 %
Sound 89 %
91% Spielspaß

Der Nachfolger legt dank 80er-Jahre-Setting und überragendem Soundtrack nochmals zu.



Castlevania


PS2 Cooler Effekt: Diese 'Sub-Weapon' lässt den Bildschirm zersplittern.


PS2 Vorsicht Falle: Wenn Ihr Euch von den widerlichen Dämonen in eine Ecke drängen lasst, hilft zumeist nur noch eine Spezial-Attacke weiter.


PS2 Wer die pinken Attacken seiner Feinde blockt, erhält Magiepunkte.

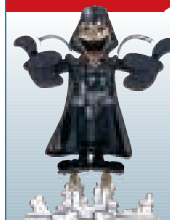
Moderne Verzweiflungstat oder längst überfällige Modernisierung? Diese Frage stellt sich beim ersten PS2-"Castlevania" zwangsläufig. Versucht sich die legendäre Dracula-Saga doch erstmals seit den umstrittenen N64-Ablegern an dreidimensionaler Spielmechanik. Unter der Leitung von "Symphony of the Night"-Guru Koji Igarashi (siehe auch Interview-Kasten auf dieser Seite) werkelte Konamis Tokyo-Studio drei Jahre am neuerlichen Polygon-Experiment - hat sich der Aufwand gelohnt?

Zurück zu den Wurzeln

Wesentlich risikoärmer als die neuerliche 3D-Darstellung à la "Devil May Cry" kommt das Story-Gerüst daher: Ihr tretet in die Fußstapfen vom blonden Kreuzritter Leon Belmont, um dessen Schätzchen Sara Trantoul aus einem verwunschenen Schloss zu retten. In der majestätischen Feste haust niemand geringerer als Walter Bernhard, welcher sich mit dämonischem Fußvolk umgibt. Nur gut, dass Euer Jüngling einen mächtigen Verbündeten findet: Alchemist Rinaldo versorgt Euch nicht nur mit zahlreichen Tipps, sondern verkauft darüber hinaus zahlreiche Gegenstände wie Heiltränke oder Rüstungen. Im feindlichen Burggemäuer müsst Ihr jedoch ohne fremde Hilfe auskommen: Sechs riesige Gewölbe voller Fallen, Monster und Rätsel warten auf Euch. Damit Ihr diese jederzeit frei zugänglichen Levels nicht ahnungslos betretet, klärt ein Tutorial alle offenen Steuerungs-Fragen: Via Aktionstasten führt Leon leichte wie schwere Peitschenhiebe aus, setzt zum Doppelsprung an oder aktiviert eine seiner 'Sub-Weapons'. Letztgenanntes Spezial-Sortiment besteht "Castlevania"-typisch aus Kristall, Riesenaxt, Dolch, Weihwasser und Kruzifix. Jeder Zweitprügel besitzt seine individuellen Stärken: Während etwa eine Weihwasser-Dusche Vampire verbrutzelt, dienen Wurfdolche als Fernwaffe. Ähnlich der GBA-Episode "Aria of Sorrow" dürft Ihr weiterhin Orbs mit dem 'Sub-Weapon'-Quintett kombinieren und so dessen Wirkung vervielfachen. Doch damit ist die Komplexität des Kampf-Systems längst nicht erschöpft: Fleißige Sammler entdecken nämlich ein knappes Dutzend Relikte, welche temporär für übermenschliche Fähigkeiten sorgen. Doch egal ob Unsichtbarkeit, Flammenstiefel oder Lauftempo-Verschärfung – sämtliche Zauberei zehrt an Eurer magischen


PS2 Ritter des Feuer-Ordens: Diese untoten Krieger blocken nicht nur per Steinschild Eure Schläge ab, sondern spucken zu allem Überfluss noch Flammen.

Oliver Schultes



"Vergessen Sie die N64-Episoden" fordert Koji Igarashi in unserem Interview – angesichts der äußerst stimmigen PS2-Vampirjagd fällt mir dies auch nicht schwer. Nach einem dezent trägen Beginn schraubt sich "Castlevania" nämlich in höchste Spielspaß-Sphären empor: Vielseitige Metzeloptionen, fantasievoll wie detailliert designte Widersacher, eine tadellose Steuerung, ein (für meinen Geschmack) exzellenter Soundtrack und eine hübsche 3D-Optik mit ordentlich Gruselflair versetzen nicht nur Serien-Fans in Entzückung. Für den Nachfolger wünsche ich mir dennoch einige Verbesserungen: So würde eine frei justierbare Kamera bei Sprungpassagen die Zocker-Nerven schonen und mehr Geheimräume respektive Bonus-Items den Forscherdrang noch weiter schüren.

▪ ▪ ▪ "Vergessen Sie die N64-Episoden!" ▪ ▪ ▪

MAN!AC sprach mit "Castlevania"-Mastermind Koji Igarashi

MAN!AC: Warum verlegten Sie das PS2-"Castlevania" in die dritte Dimension?
Koji Igarashi: Der Großteil aller aktuellen Action-Titel ist heutzutage nunmal in 3D. Wir wollten uns nicht auf unserem Status ausruhen und zeigen, dass wir's besser können als die polygonale Konkurrenz.

MAN!AC: Was war das größte Problem bei der Entwicklung des Spiels?
Koji Igarashi: Am meisten Sorgen bereitete uns mit Sicherheit die Kamera. Wir untersuchten zwar viele unterschiedliche Perspektiven, wollten aber letztendlich eine perfekt spielbare Ansicht haben.

MAN!AC: Diverse Stimmen behaupten, die neue "Castlevania"-Episode sei ein "Devil May Cry"-Plagiat. Wie sehen Sie das?
Koji Igarashi: Da beide Titel sehr düster anmuten, sind solche Vergleiche wohl unumgänglich. Nichtsdestotrotz werden die Spieler schnell signifikante Unterschiede feststellen.

MAN!AC: Zum Schluss noch ein paar Worte zu den umstrittenen "Castlevania"-Episoden fürs Nintendo 64?
Koji Igarashi: Vergessen Sie diese beiden Titel bitte, damit habe ich nichts zu tun.

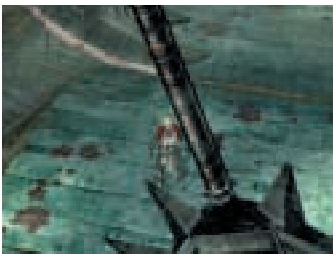


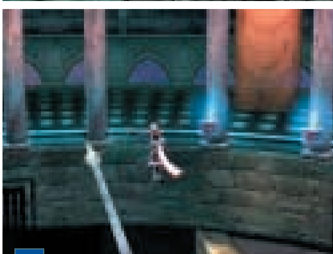




PS2 Obermotz-Parade à la "Castlevania": Während Euch die Medusa mit ihrem Steinblick traktiert, ahmt der Doppelgänger (oben rechts) jede Bewegung nach.

Energie. Wer die kostbare Leiste wieder aufladen will, muss Risiken eingehen: Sobald Ihr die Spezialattacke eines Bösewichts per R1-Knopf abblockt, geht dessen Zauberkraft auf Euch über – faule Zocker kaufen hingegen entsprechende Tränke. Apropos Tränke: Jedwede Inventar-Verwaltung oder Ausrüstungs-Änderung findet neuerdings in Echtzeit bzw. durch Betätigung des rechten Sticks statt. Lahme Pad-Akrobaten kommen also schnell ins Rudern, denn Draculas Schergen warten nicht!





PS2 Fiese Architektur: Leon muss Fallen (oben) und Sprungeinlagen meistern.

Haus der tausend Wunder

Wie es sich für einen echten "Castlevania"-Vertreter gehört, steckt auch das PS2-Debüt voller Geheimnisse. Zwar besteht der Spielverlauf vornehmlich aus Fließband-Meuchelei (inklusive sieben Pflicht-Bossen), aber in den verwinkelten Gängen stoßen aufmerksame Besucher immer wieder auf optionale Aufgaben. Oftmals kommt dabei Leons Lederriemen zum Einsatz: Mal schwingt Ihr Euch in Tarzan-Manier von Balkon zu Balkon, mal peitscht Ihr Euch im wahrsten Sinne des Wortes an versteckten Brüstungen hoch. Darüber hinaus warten diverse Rätsel-Intermezzi auf ihre Lösung: Dreht beispielsweise Steinstatuen in die angestammte Position zurück, setzt antike Symbole korrekt ein oder deaktiviert



PS2 Unpraktisch: Während Leon im Menü wühlt, greifen weiter Monster an.

einen Wasserfall. Als Belohnung für die zusätzlichen Mühen erhaltet Ihr solch praktische Dinge wie Herzchen-Container (zum 'Sub-Weapons'-Gebrauch nötig), einen Lebensenergie-Schub oder gar sagenumwobene Schlüssel, die weitere Levelbereiche öffnen. Der Clou daran: Wer sich mit Scheuklappen durch "Castlevania" ackert, verpasst nahezu ein Drittel des Spiels. Damit Euch ergo der tatsächliche Obermotz nicht entgeht, lest Ihr unseren Guide ab Seite 94. *tk*

Thorsten Küchler



Ein kleiner Schritt für die 128-Bit-Welt, ein großer Schritt für Konami: Riefen die ersten 3D-Gehversuche meiner geliebten "Castlevania"-Serie auf dem N64 noch dezentes Entsetzen hervor, begeistert das PS2-Debüt fast in allen Belangen. Den Machern um Koji Igarashi gelang zwar kein polygonaler Quantensprung in "Metroid Prime"-Qualität, aber für einen MAN!AC-Award reicht's locker. Besonders das ausgeklügelte Kampfsystem birgt ein ganzes Füllhorn an taktischen Möglichkeiten – da macht alleiniges Ausprobieren von Combo-Manövern Spaß. Weiterhin freut Ihr Euch über superbe Kontrollen und übersichtliche Kamera-Einstellungen – einzig bei Sprung-Passagen sorgen ungünstige Perspektiven gelegentlich für Frustmomente. Der Technik-TÜV kommt unterdessen zu einem guten, wenn auch nicht perfekten Ergebnis: So fallen einige Melodien im Gegensatz zu früheren "Castlevania"-Kompositionen deutlich ab und die Gewölbe-Optik wirkt trotz schicker Texturen auf Dauer etwas öde. Wenn Konami diese Kanten abfeilt bzw. beim nächsten Mal für noch mehr Forscherfreiraum sorgt, steht einer goldenen 3D-Zukunft nichts mehr im Wege.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 USK | **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
- ✔ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: Februar? bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
- \+ riesiges Schloss mit vielen Secrets
- \+ unzählige Waffen-Kombinationen
- \+ atmosphärisch-düstere Präsentation
- \+ stimmungsvoller Soundtrack

Contra
- – auf Dauer dezent eintönige Kämpfe
- – teils unübersichtliche Kameraperspektiven

Alternativen:

PS2	**Devil May Cry 2** (86%, MAN!AC 06/03)
Xbox	**Legacy of Kain: Defiance** (siehe Test auf Seite 46)
NGC	**Legacy of Kain: Blood Omen 2** (86%, MAN!AC 03/03)

Castlevania

Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 84 %
86 % Spielspaß

Bissiges Comeback: schicke Vampir-Action mit zig Geheimnissen und facettenreichem Kampfsystem.

Carve





XB Akrobatisches Fahren bringt Belohnungen: Führt Ihr einen Trick schadlos aus (links), aktiviert Ihr einen kurzzeitigen Temposchub (rechts).



XB Tropischer Sturm: Nicht immer kommt die Nässe nur von unten, denn gelegentlich erwartet Euch auch regnerisches Wetter.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		8	
Online		8	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei **Preis:** ca. 30 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Take 2
Website: www.argonaut.com

Pro
- viele, schön designte Kurse
- durchdachte Online-Anbindung
- schicke Wassereffekte,...

Contra
- ...allerdings nur mit schwachen Wellen
- Tricksystem unnötig kompliziert
- diabolische Musikbegleitung

Alternativen:
PS2 **Splashdown 2: Rides Gone Wild** (73%, MAN!AC 09/02)
Xbox **Splashdown** (73%, MAN!AC 09/02)
NGC **Wave Race Blue Storm** (73%, MAN!AC 09/02)

Carve
Xbox
Grafik 83 %
Sound 56 %
81 % Spielspaß

Spaßiges Jet-Ski-Rennen mit schicker Optik, vielen Kursen und cleveren Online-Optionen.

Statt rennspieltypisch auf Asphalt und schnelle Flitzer zu setzen, begebt Ihr Euch bei Argonauts "Carve" ins kühle Nass: Als Fortbewegungsmittel Eurer Wahl dient hier nämlich ein Jet-Ski, den Zockerveteranen vor allem aus Nintendos "Wave Race"-Serie kennen.
Bei "Carve" steht jedoch weniger die hochpenible Simulation der Wellenphysik im Mittelpunkt, sondern adrenalinhaltige Rennduelle. Die Wassermassen wogen trotzdem durchaus realistisch vor sich hin und erreichen dabei solides "Splashdown"-Niveau. Ihr saust über satte 27 Kurse in fünf Szenarien: Die europäischen Strecken orientieren sich dabei sichtlich am Stadtbild von Amsterdam, während die amerikanischen Vertreter direkt im Grand Canyon angesiedelt sein könnten. Weniger ortsspezifisch, aber nicht weniger ansehnlich und fordernd geben sich die Rennen in der Arktis und der pazifischen Dschungellandschaft.
Insgesamt vier Mannschaften mit je zwei Fahrern gehen an den Start und unterscheiden sich in Kategorien wie Tempo, Trick-Können und Teamwork – letzteres drückt sich u.a. darin aus, dass während eines Laufs Euer Kollege Euch via Einblendung über das Geschehen auf dem Laufenden hält. Hat das Rennen begonnen, gebt Ihr Vollgas und folgt der Kursführung, müsst dabei aber ein paar Kleinigkeiten beachten.

Wegweisung inklusive

So wurden regelmäßig Bojen ausgesetzt, die Ihr auf den richtigen Seiten zu umkurven habt, um Zeitstrafen zu vermeiden. Wollt Ihr manch praktische Abkürzung oder Rampe nutzen, ist das Auslassen der Schwimmkörper allerdings unumgänglich – zum Glück werdet Ihr erst nach einigen Fehlern disqualifiziert.
Die agilen Fahrer beherrschen natürlich auch Tricks, die Ihr durch Knopf- und Richtungscombos aktiviert: Neben waghalsigen Stunts und Flips in der Luft dürft Ihr bei voller Fahrt auf dem Wasser die Glieder verrenken. Klappt die Aktion, erhaltet Ihr kurzzeitigen Turboschub und füllt eine Leiste auf, dank der Ihr dann besonders viel Gas geben könnt.
Neben Einzelrennen stehen fünf Meisterschaften an, in denen Ihr die meisten Kurse erst freispielen müsst. Die ergatterten Strecken fahrt Ihr nicht nur allein, sondern zu viert im Splitscreen oder gar zu acht via System-Link oder Xbox Live: Die Online-Unterstützung bietet zig Optionen inklusive Team-Wettbewerben. *us*

Ulrich Steppberger



Wasser marsch! "Carve" überzeugt als gelungene Kreuzung aus dem geradlinigen "Splashdown"-Raseraspekt und den flinken Vehikeln aus "Wave Race". Klar, eine etwas komplexere Wellenpyhsik wäre wünschenswert gewesen, aber auch so stimmt das Fahrgefühl auf dem nassen Untergrund. Dank detailreicher Umgebung, feinen Reflexionen und einer selbst im Splitscreen stabilen Bildrate sieht die feuchte Flitzerei zudem sehr lecker aus. Ärgernisse bescheren die teilweise unhandliche Ausführung von Tricks, der später knackige Schwierigkeitsgrad und vor allem die extrem nervige Musik. Dafür freuen sich Onlinespieler über zahllose kluge Optionen, wie man sie in jedem Live-Spiel gerne finden würde. Für Racer-Fans ohne Wasserphobie lohnt sich's auf jeden Fall.



XB Luftfahrt: Hohe Sprünge solltet Ihr weniger zum Ausruhen nutzen, Stunts bringen Euch deutlich mehr.



XB Wer kein Breitband hat oder LAN-Kabelsalat scheut, kann mit bis zu vier Leuten tadellos an einer Xbox spielen.

Sega GT Online



XB Der Büffelhügel bildet eine Hälfte des frischen Streckenduos.

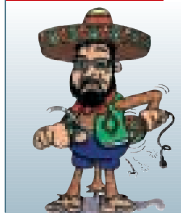
Wie am Namen unschwer zu erkennen, handelt es sich bei "Sega GT Online" weniger um eine Fortsetzung als ein Update: Größte Neuheit ist denn auch die Einbindung der Xbox-Live-Unterstützung, denn via Internet dürfen bis zu zwölf Fahrer gegeneinander ran. Laut Sega-Angaben sind nun endlich auch Duelle mit Konkurrenten aus Nicht-PAL-Gefilden möglich, allerdings mit einem Haken. Je nach gewählter Hz-Zahl können nur Zocker mit der gleichen Einstellung zusteigen – wenn das mal nicht Erinnerungen an die ersten Dreamcast-Versuche weckt... Aber auch für Solo-Zocker gibt's Erfreuliches zu berichten: So könnt Ihr vorhandene Spielstände von "Sega GT 2002" einlesen und dort bereits ergatterte und getunte Boliden kurzerhand übernehmen. Dazu gesellen sich rund 40 neue Original-Vehikel diverser Hersteller aus Japan, USA und Europa sowie zwei frische Strecken: Dank der



XB Gut geklaut, ist halb gewonnen: Die neu hinzugekommene Linienfahrt.

Rundkurse 'Buffalo Hill' und 'Eastern Breeze Circuit' gebt Ihr nun auf 15 Pisten Gas, teils veränderte Wetterbedingungen sorgen für mehr grafische Abwechslung. Neben den bekannten Spielmodi wie Karriere, Einzelrennen oder historische Serie gesellt sich eine von "Gran Turismo" inspirierte Variante dazu, bei der Ihr in Fahrprüfungen z.B. eine Ideallinie oder ein Zeitlimit einhalten müsst, um neue Flitzer freizuspielen. *us*

Ulrich Steppberger



"Sega GT" war schon immer mehr ein Fall für hartnäckige Rennspieler, das ändert sich auch bei der "Online"-Fassung nicht. Bis auf die lobenswerte Xbox-Live-Unterstützung, die natürlich eine feine Sache ist, hat sich in den letzten 15 Monaten aber nur wenig getan. Die neuen Strecken und Spielmodi fallen leidlich spannend aus, die meisten Kritikpunkte wie die schwerfällige Steuerung oder die inzwischen wahrlich nicht mehr spektakuläre, stets leicht schwammig wirkende Grafik bleiben unverändert. Wer nicht im Netz spielen kann oder will, bleibt deshalb beruhigt beim Vorgänger, zumal der Euro-Preis schon dreist ist: In den USA wird für das Spiel schließlich umgerechnet gerade mal ein Drittel fällig.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	6
Online	12

Entwickler: WOW Ent., Japan
Hersteller: Sega
www.sega.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:

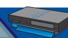
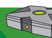
PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	Februar
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Gran Turismo 3 A-spec (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox	Project Gotham Racing 2 (91%, MAN!AC 12/03)
NGC	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)

Xbox
Grafik 72 %
Sound 73 %
79 % Spielspaß

Dezent angestaubtes Rennspiel-Update, das vor allem vom Online-Modus profitiert.

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

James Bond 007: Alles oder Nichts



PS2 Hartnäckige Söldner: Trotz automatischer Zielfunktion zerren die Baller-Einlagen an Euren Nerven, denn Bonds Feinde schlucken viele Kugeln.



PS2 Tank-Terror auf dem Roten Platz: In Moskau nehmt Ihr hinterm Steuer eines dicken Panzers Platz und veranstaltet eine Zerstörungsorgie par excellence.

Willem Dafoe, Judi Dench, Shannon Elizabeth, John Cleese und Heidi Klum: Was sich wie das Staraufgebot eines Hollywood-Blockbusters liest, repräsentiert in Wahrheit den Polygon-Kader (siehe auch Kasten) von EAs neuester 007-Versoftung. Die wichtigste Person fehlt jedoch in obiger Star-Auflistung: Pierce Brosnan. Um den smarten Bond-Darsteller richtig ins Polygon-Licht zu rücken, trennen sich die Entwickler vom Ego-Geballer der beiden Vorläufer und schicken ihren Agenten nunmehr aus Verfolger-Ansicht los. Dementsprechend müssen sich Geheimdienst-Veteranen auf veränderte Kontrollen einstellen: Während die beiden Sticks dem Laufen bzw. Zielen dienen, schaltet Ihr mit den Schultertasten Bösewichte auf und lasst hernach Eure Wummen sprechen.

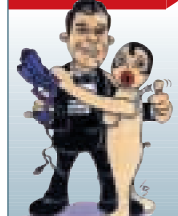
Spionage mit Weitblick

Das Digikreuz wurde unterdessen mit einer innovativeren Aufgabe betreut: Drückt Ihr nämlich nach rechts, so aktiviert Eure Doppelnull seinen 'Bond-Sense'. Dieser cool inszenierte Wahrnehmungsverstärker bremst nicht nur den Spielverlauf ab, sondern hebt zudem sämtliche wichtigen Objekte per rotem Leuchtrand hervor. So können Sofa-Spione in Ruhe nach wichtigen Gegenständen suchen, versteckte Wachen erspähen respektive ihre nächste Schleich-Aktion planen. Letztere nehmen zwar keine "Splinter Cell"-Ausmaße an, gehören aber durchaus zum Agentenalltag: Egal ob James hinter Fässern in Deckung geht, vorsichtig um eine Ecke linst oder Wachen via Bierflaschenwurf ablenkt – mit Köpfchen geht vieles im 007-Leben leichter. Wer gar mit einem Ganoven Tuchfühlung aufnimmt, darf die taufrischen Klopperkünste des Leinwand-Helden testen: Kinnhaken sowie Schulterwurf bringen jeden Verbrecher schnell zur



PS2 Motorrad mit Sonderausstattung: Dank Raketenwerfer sprengt Ihr die Karren Eurer Verfolger in die Luft – einen Flammenwerfer besitzt der Feuerstuhl ebenfalls.

Thorsten Küchler

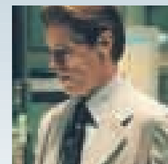


Zwar kein Nichts, aber auch kein Alleskönner: So sehr sich Mister Bond auch ins Zeug legt, seinem neuesten Konsolen-Auftritt fehlt's einfach am nötigen Feinschliff. Einerseits erstickt die schiere Anzahl der unterschiedlichen Missionsarten jede Langweile im Keim, andererseits wirkt kein Spielelement wirklich rund. Während etwa die Baller-Einlagen an einer verwirrenden Kamera kranken, tendieren Auto- wie Helikopter-Passagen zum Frust – wer den Weg nicht auswendig kennt, steht zumeist auf verlorenem Posten. Die Schleichereien geben sich schließlich wie eine Light-Variante von "Splinter Cell" und machen nur selten spielerischen Sinn. Dass Electronic Arts' Lizenz-Fabrikat dennoch gehobene Unterhaltung garantiert, liegt vornehmlich an der herrlichen Atmosphäre: Spektakuläre Zwischensequenzen, charismatische Charaktere und gewitzte Auftragsziele verdienen sich das Prädikat 'Kinofilm zum Mitspielen'. Schade allerdings, dass der Online-Modus komplett gestrichen wurde und die exzellenten Originalsprecher in der deutschen Version fehlen. Deshalb mein Fazit: Fans des England-Agenten sowie Action-Freunde greifen zu, der Rest spielt vorher Probe.

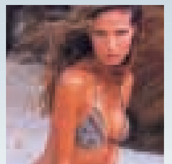
▪ ▪ ▪ Stelldichein der Superstars ▪ ▪ ▪

Die berühmten Gesichter aus "James Bond 007: Alles oder Nichts"

Wenn EA seine Kasse öffnet, kommen sie alle: So verpflichtete der Publisher-Krösus für seine 007-Software zahlreiche Hollywood-Mimen und verwandelte diese in täuschend echte Polygon-Modelle. Zu den Bond-Standards Judi Dench (Chefin M) und John Cleese (Tüftler Q) gesellen sich Willem Dafoe (Nikolai Diavolo), Heidi Klum (Katya Nadanova) sowie Shannon Elizabeth (Serena St. Germaine).



Willem Dafoe



Heidi Klum

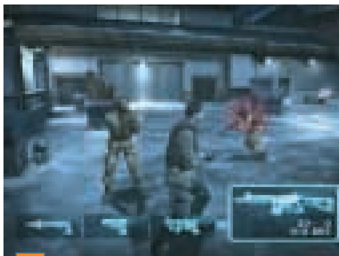


XB Luftiger Höhepunkt: Bei dieser herausragenden Absturz-Sequenz fliegt Mister Bond im freien Fall hinter der süßen Serena St. Germaine her.

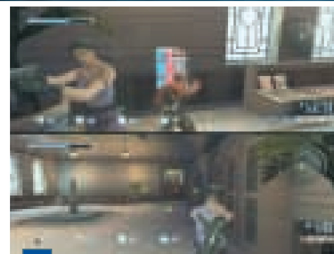
Strecke. Weil sich die Welt nicht mit bloßer Faust retten lässt, dürft Ihr zudem auf zahlreiche Knarren vertrauen: Von der traditionellen Walther PPK über Maschinengewehre bis hin zum Raketenwerfer reicht das Schießeisen-Sortiment. Innovativer fallen da schon die allseits beliebten Gimmicks von Superhirn Q aus: Der fleißige Erfinder versorgt Euch unter anderem mit fernlenkbaren Metallspinnen, Wärmesicht-Brillen, Tarnanzügen sowie einem Greifhaken zum senkrechten Erklimmen von Wänden.

Zu Lande und in der Luft

Warum der britische Geheimdienst einen solchen Aufwand betreibt? Na weil der psychopathische Nikolai Diavolo gemäß seines teuflischen Namens kleine Nanoroboter bastelt, welche jedwedes Metall verspeisen – die westliche Zivilisation zittert! Der Kampf gegen den größenwahnsinnigen Bolschewisten führt Euch zu exotischen Schauplätzen wie Peru, New Orleans und schlussendlich Moskau. Analog zum fortwährenden Kulissenwechsel ähnelt kein Auftrag dem vorherigen: Mal wollen finstere Handlanger entlarvt werden, mal sucht Ihr nach einem verschollenen Agenten. Damit er bei diesen Missionen nicht im Schneckentempo vorankommt, steigt Euer Martinitrinker oftmals auf fahrbare Untersätze um: Per Turbo-Motorrad über die Dächer eines Dorfes heizen, mit dem Helikopter durch ägyptische Tempel jagen oder beim Rallye-Rennen den Sieg erobern – auch hinterm Steuer gibt Herr Bond eine glänzende Figur ab. Zumal die meisten Vehikel von Qs Tuning profitieren bzw. spektakuläre Extras wie Lenkraketen an Bord haben. Habt Ihr Euch schließlich beim Solo-Modus ausgetobt, geht der Geheimdienst-Spaß im Splitscreen weiter. Während ehrgeizige Hobby-Söldner in der 'Arena' gegen bis zu drei Kumpels antreten, freuen sich gesellige Zocker über die optionale Coop-Kampagne – Online-Modi gibt's indes wieder mal nur für US-Konsoleros. *tk*



NGC Mit den Sinnen eines Agenten: Wenn Ihr den 'Bond-Sense' aktiviert, werden sämtliche Wachen mit roten Kreisen markiert (rechts).



PS2 Nett, aber chaotisch: die Coop-Kampagne für zwei Spieler.

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: EA Redwood Shores, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ herausragende Präsentation
+ enorm abwechslungsreiche Levels
+ Coop-Kampagne für zwei Agenten
+ innovativ-sinnvoller 'Bond-Sense'

Contra
- Kamera- wie Zielsystem unausgegoren
- Missionen erfordern Auswendiglernen

Alternativen:

PS2	James Bond 007: Nightfire (87%, MAN!AC 01/03)
Xbox	James Bond 007: Nightfire (87%, MAN!AC 01/03)
NGC	James Bond 007: Nightfire (87%, MAN!AC 02/03)

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✔ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✔ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Surround, 60Hz, ✔ ProLogic 2

James Bond 007 Alles oder Nichts

Playstation 2 – Grafik 80 %, Sound 84 % – **82%** Spielspaß

Xbox – Grafik 82 %, Sound 84 % – **83%** Spielspaß

Gamecube – Grafik 81 %, Sound 84 % – **82%** Spielspaß

Geschüttelt, nicht gerührt: Kompetenter Lizenz-Cocktail, bei dem nicht alle Zutaten schmecken.

R: Racing



NGC Vin Diesel lässt grüßen: Allerdings dürft Ihr nur auf einem einzigen Abschnitt Dragraces fahren.



XB Gleiche Stadt und doch ganz anders: Wären da nicht die Merkmale wie das Riesenrad, man würde Yokohama aus "Gotham 2" bei "R" kaum wiedererkennen.

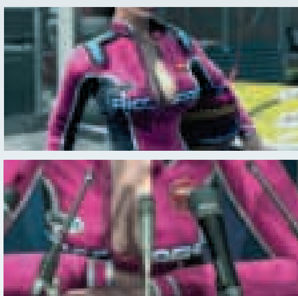


PS2 Die Rallyepisten führen mitunter schon mal durch kleine Dörfer. Dank Absperrungen geraten die Zuschauerbitmaps nicht in Gefahr.

Von Motoren und Mädels

Japanische Video-Erzählkunst

Nach Codemasters' "DTM Racer Driver" erzählt auch Namco zwischen den Rennen eine Story. Allerdings greifen die Japaner dafür zu waschechten FMV-Sequenzen anstelle von in Spieleoptik erzählten Passagen. Deren technische Qualität erreicht das bekannt hohe Niveau, wie man es z.B. von der "Tekken"-Serie gewöhnt ist, allerdings fielen einige Aspekte merkwürdig aus: So zeichnete scheinbar ein arg brustfixierter Designer für die Regie verantwortlich, denn regelmäßig verweilt die Kamera schamlos auf der Oberweite der weiblichen Protagonistinnen – als Paradebeispiel dient die Einführung Eurer Rivalin (siehe unten), deren Gesicht Ihr erst als zweites gezeigt bekommt. Ansonsten hat die Geschichte zwar interessante Ansätze zu bieten, aus denen jedoch kaum was gemacht wird: Taucht mal ein potenziell spannender Handlungspunkt auf, ist nach dem folgenden Rennen prompt nichts mehr davon zu sehen – schade.



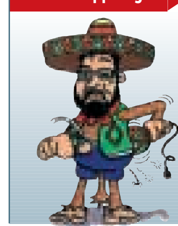
Der Beweis: Namcos FMV-Experten haben stets das 'Wesentliche' im Blick.

Nur keine Erwartungen erfüllen – das scheint Namcos Motto zu sein, was ihre Rennspielentwicklungen angeht. Statt nämlich der seit gut drei Jahren darbenden "Ridge Racer"-Fangemeinde endlich einen zünftigen Nachfolger zu spendieren, haben es sich die Japaner in den Kopf gesetzt, in direkte Konkurrenz zu Sony zu treten. Der neue Flitzer "R: Racing" (das "Evolution" der NTSC-Fassungen fiel der großen Namensähnlichkeit zu einem Xbox-Rennspiel von Atari zum Opfer) hat nämlich mit unbeschwerten Arcade-Tempoorgien nur noch wenig zu tun und orientiert sich sichtlich mehr an der "Gran Turismo"-Serie.
So finden sich im Fuhrpark statt imaginärer PS-Monster nun rund 45 lizenzierte Vehikel diverser Hersteller, die zudem in einem Menü rudimentär getunt werden können. Die Streckenauswahl besteht etwa zur Hälfte aus bekannten Kursen in z.B. Monaco, Suzuka oder Philip Island. Aufgefüllt wird das 14 Lokalitäten umfassende Spektrum u.a. von einer Hand voll erdachter Rallyepisten, auf denen Ihr zu Solofahrten gegen die Bestzeiten der Konkurrenz antretet, sowie einer nächtlichen Betonmeile für Dragraces.
Im Mittelpunkt steht die Rennkarriere, bei der Ihr in die Rolle der Ex-Krankenwagenfahrerin Rena Hayami schlüpft – die darf nämlich im Gegensatz zu ihren "Ridge Racer"-Vorgängerinnen Reiko Nagase und Ai Fukami aktiv ins Geschehen eingreifen.

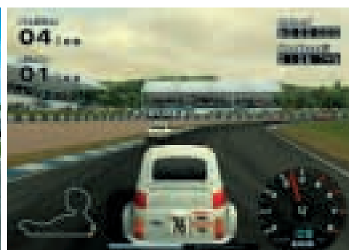
Karriere in Etappenform

In 14 Kapiteln absolviert Ihr vorgeschriebene Wettbewerbe, daneben gibt's wie gewohnt Einzel-, Zeit- und Splitscreen-Rennen. Für ausdauernde Fahrer stehen die Herausforderungen bereit: Die müsst Ihr erst mit 'Rennpunkten' bezahlen, die Ihr für Platzierungen, Überholmanöver oder Kurvendrifts kassiert. Danach geht's zu

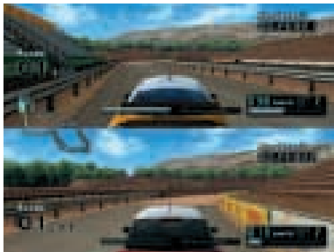
Ulrich Steppberger



Aufs falsche Pferd gesetzt: Liebe Namco-Entwickler, so vergrätzt Ihr Eure treuen "Ridge Racer"-Fans. Mit den vermeintlichen Vorgängern hat der neue Titel nämlich viel zu wenig zu tun und kann sich zudem gegen die mittels der Richtungsänderung entstandene Konkurrenz nicht durchsetzen. Die biedere Technik ist zwar fehlerfrei und angenehm flüssig, trotzdem sind z.B. "Gotham 2" und "GT 3" grafisch und spielerisch um Längen voraus. Auch in Sachen Dragrace- und Rallyeabschnitte (die besonders mit der leicht obskuren Fahrphysik zu kämpfen haben) finden sich anderswo bessere Vertreter. Ein hoffnungsloser Fall ist "R: Racing" aber auch nicht, sondern ein solides Rennspiel, das zumindest für Gamecube-Raser mangels Alternativen zu empfehlen ist.


XB Die meisten der Karriere-Rennen finden auf eigens dafür gebauten Rundkursen statt, darunter Philip Island (links) und NGC Suzuka (rechts), das sogar in zwei Ausführungen bereit steht.





PS2 Qual der Wahl: Lieber zu zweit auf das dafür gebaute Rallye-Rund (oben) oder alleine durch Monaco?

vorgegebenen Aufgaben wie z.B. dem Unterbieten einer Bestzeit, dem Sieg gegen bestimmte Konkurrenten oder Bremstests, bei denen Ihr punktgenau stehen bleiben müsst. Seid Ihr erfolgreich, winken u.a. neue Lackierungen sowie frische Fahrzeuge.
Als besondere Neuerung während der Rennen dient das 'Stressmeter', mit dem Ihr den fünf Rivalen auf der Piste zusetzt. Fahrt Ihr dicht hinter einem Kontrahenten her, füllt sich über dessen Karre stetig ein Balken: Ist dieser voll, wird der Fahrer nervös und macht unweigerlich einen groben Fehler, was Euch ein leichteres Überholen ermöglicht. Wer gar kein Risiko eingehen will, darf eine automatische Bremshilfe zuschalten.
Europäische Gamecube-Besitzer haben übrigens im Gegensatz zu den NTSC-Kollegen keine Protzrechte gegenüber PS2- und Xbox: Bei uns lässt Namco (nicht unerwartet) die Bonusbeilage mit dem neckischen Connectivity-Titel "Pac-Man VS." weg. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

- PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
- E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Flight-Stick, ○ Lightgun, ○ Keyboard, ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Surround, ✓ ProLogic 2, ○ 60 Hz, ○ DTS, ○ Dolby Digital

Xbox

- PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Lightgun, ○ Flight-Stick, ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Gamecube

- PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Dolby Surround, ○ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

Pro
- verschiedene Renntypen eingebaut
- solider Lizenz-Fuhrpark
- viele Herausforderungen vorhanden

Contra
- magere Streckenzahl
- teilweise obskure Fahrphysik
- geht völlig am Wunsch der Fans vorbei

Alternativen:

PS2	Gran Turismo 3 A-spec (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox	Project Gotham Racing 2 (91%, MAN!AC 12/03)
NGC	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)

R: Racing

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	73 %	61 %	72 %
Xbox	70 %	62 %	72 %
Gamecube	70 %	61 %	72 %

Neuerdings auf Realismus getrimmte Raserei, die grafisch und spielerisch bieder ausfällt.

Arc Twilight of the Spirits



PS2 Düstere Tempel und unheimlicher Nebel: Als Deimon-Sklave Darc erforscht Ihr das Land Aldrow, während Prinz Kharg sein Abenteuer in Yewbell beginnt.



PS2 Mal erbitterte Feinde, mal flüchtige Freunde: Im Laufe der verzwickten Handlung machen die Helden sogar mit den Bösewichtern gemeinsame Sache.





PS2 Obermotze nehmt Ihr von allen Seiten in die Zange: Nur wenn Ihr die Helden verteilt, treffen ihre mächtigen Hiebe nur jeweils einen Streiter.

Neue Helden braucht das Land: Im bereits vierten "Arc the Lad"-Abenteuer spielt Ihr nicht mehr den Namensgeber Arc, sondern gleich zwei neue Helden. Die RPG-Welt hat sich inzwischen nämlich in zwei Territorien geteilt, auf der einen Seite leben die Menschen und auf der anderen die Deimos. Man könnte meinen, die Streitigkeiten zwischen den ungleichen Wesen sollten mit der Grenze beigelegt sein, aber am Horizont taucht eine neue Gefahr auf: Die Supermacht Dilzwelt durchkämmt die Länder auf der Suche nach den Geistersteinen – mit deren Macht soll das einstige Reich vereint und die Deimos unterjocht werden. Da könnt Ihr natürlich nicht tatenlos zusehen: In wechselnden Kapiteln schnappt Ihr als Königssohn Kharg oder Deimos-Sklave Darc den Bösewichtern die Steine vor der Nase weg. Im späteren Abenteuerverlauf vereinen sich die Helden, um die Verbrecher gemeinsam zu vertreiben.



PS2 Gelbe und rote Kreise markieren Reichweite und Angriffsradius der Kontrahenten: Bei den spektakulären Zaubern (oben) werden Unbeteiligte ausgeblendet.

Strategische Kämpfe

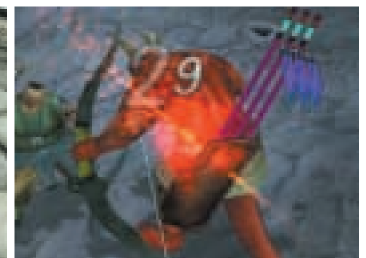
Wie in vielen anderen Konsolen-Rollenspielen haltet Ihr Euch in "Twilight of the Spirits" streng an die vorgegebene Handlung, völlig neu ist allerdings das knifflige Kampfsystem: Statt der üblichen Arena bestreitet Ihr Duelle gleich vor Ort. Jede Runde können sich die Figuren innerhalb ihres individuellen Aktionsradius frei bewegen, an die Front marschieren oder aus sicherer Entfernung zaubern und Pfeile schießen. Natürlich gibt es auch Eis- und Feuerzauber, Schwert-Combos und Heilmagie.

Oliver Ehrle



Wer Kämpfe liebt, greift zu: "Twilight of the Spirits" ist eine spannende Mischung aus taktischen Matches und Fantasy-Krimi, die mit wechselnden Helden und Schauplätzen viel Abwechslung in die Handlung bringt. Wer sich aber durch Rollenspielkämpfe am liebsten durchklickt, sollte den Kauf gut überlegen: Um die vielen Hinterhalte und Überraschungsfeinde gebührend zurückzuschlagen, müsst Ihr mit den ungewöhnlichen Talenten vielfältig experimentieren und auch mal defensive Manöver sowie Finten erwägen. Optimal finde ich die Taktikkämpfe allerdings nicht: In einem traditionellen Strategiespiel mit Vogelperspektive und Feldern lassen sich Züge besser kalkulieren als mittels 3D-Kamera und Aktionsradien. Wenn Ihr über zwei Runden einen Haken um die Feinde schlagt, könnt Ihr Euch schon mal verschätzen und direkt in die Keule rennen – deshalb müsst Ihr manche unnötige Niederlage hinnehmen. Gelungen finde ich dagegen die Präsentation mit Anime-Grafik, vielen Nebenepisoden und Schnitten. Die berichten z.B. zwischenzeitlich, was im Verbrecherlager vor sich geht und sorgen so für zusätzliche Spannung.





PS2 Waffen mit unterschiedlicher Reichweite und Wirkung sorgen in den Kämpfen für Abwechslung: Steht beim Schuss ein Freund im Weg, trefft Ihr ihn!



PS2 In Städten und anderen Lokalitäten schwenkt die 3D-Kamera eigenständig, um untere Etagen und spätere Abschnitte als bewegten Hintergrund zu nutzen.



PS2 Alle Areale erreicht Ihr per Karte oder Luftschiff-Globus, erst dann wechselt "Arc" in 3D-Perspektive.



PS2 Keine blöden Sprüche: Bildschirmtexte und Digi-Stimmen hat Sony gefühlvoll übersetzt, dabei blieb der Märchen-Charakter unangetastet.

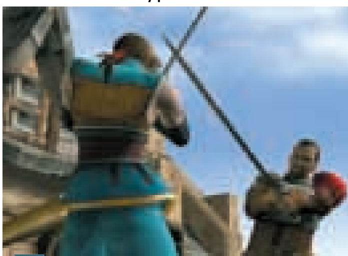
Wichtig ist vor allem eine ausgeklügelte Formation, denn z.B. nahe beieinander stehende Figuren trifft ein Dämon gleichzeitig mit nur einem Prankenhieb – passt also auf! Die Nähe zum Freund kann aber auch Euer Vorteil sein: Bei korrekter Stellung entfesseln die Helden Teammanöver, die Ihr zu Beginn zufällig entdeckt und später gezielt einsetzt. Taktische Vielfalt garantieren auch die vielen Talente, mit denen sich schwächere Monster u.a. hypnotisieren lassen.

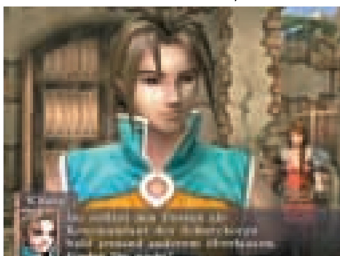
Wenn Ihr mit den anstürmenden Wächterscharen nicht fertig werdet, lasst Ihr sie einfach gegeneinander kämpfen!

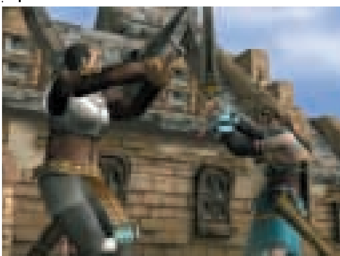
Die vielen ungewöhnlichen Talente kauft Ihr mit Spell-Punkten, dabei erweisen sich einige nützlicher als andere: Clevere Spieler speichern vorher, um mit neuen Punkten verschiedene Talente auszuloten und sich dann die besten Manöver einzuverleiben. Für die Anwendung braucht Ihr außerdem Kraftsteine, die Ihr den Feinden abnehmt oder auf dem Marktplatz kauft. Ihr werdet beide Varianten nutzen, denn die Schätze Eurer Feinde dürft Ihr nur während des Kampfes einsammeln – nach dem Match gehen alle nicht aufgesammelten Fundstücke verloren.

Kompaktes Abenteuer

Weil Handlung und Kämpfe das Spielgeschehen bestimmen, ist die Abenteuerwelt mickriger ausgefallen als in anderen RPGs: Statt einer begehbaren Oberwelt könnt Ihr die Lokalitäten lediglich freispielen und dann anklicken. In den meisten Tempeln, Schlössern und Dörfern plaudert Ihr mit Verbündeten, prüft Hinweise und kauft Waffen. Die Areale sind verwinkelt konstruiert und mit vielen Details geschmückt: Fische schnellen durchs Wasser, Äste tanzen im Wind und in den Bergen bestaunt Ihr Lavamassen, die sich langsam den Weg ins Tal bahnen. Zwischen den vielen Grafikspielereien gibt es aber kaum Schatzkisten oder ähnliches zu entdecken. Für diese müsst Ihr die Waffen zücken: Neben den Story-Kämpfen locken einige Kampfareale wie Kolosseum oder Hinterhofarena mit Siegesprämien. *oe*







PS2 Renderfilme gibt es in "Twilight of the Spirits" nicht: Alle Handlungsszenen werden mit spektakulären Animationen und deutscher Sprachausgabe erzählt. Das Abenteuer wirkt grafisch wie aus einem Guss, stellenweise nerven aber Aliasing-Effekte.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	-		
Online	-		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✔ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Cattle Call, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ komplexe Strategiekämpfe
+ doppelte Handlung
+ experimentierfreudige Talente
+ sympathische Anime-Grafik

Contra
- knapper Bewegungsspielraum
- zeitweise arge Aliasing-Effekte

Alternativen:
PS2 Breath of Fire: Dragon Quarter (83%, MAN!AC 11/03)
Xbox Elder Scrolls 3, The: Morrowind (89%, MAN!AC 12/02)
NGC Skies of Arcadia Legends (87%, MAN!AC 06/03)

Arc: Twilight of the Spirits

Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 78 %
80% Spielspaß

Anime-Abenteuer für Taktik-Experten: Die anspruchsvollen Kämpfe fordern Euren Grips!

Maximo vs. The Army of Zin



PS2 Gegen den Gevatter kommt keiner an: Wer sich rechtzeitig in den Tod verwandelt, kann auch große Monster-Massen schnell erledigen.



PS2 Terror-Aquarium: Dieser Zwischenboss will Euch ständig von den Planken stoßen – beantwortet derartige Frechheiten einfach per Sprung-Attacke!

Helden in Strumpfhosen? Kennen wir aus Historien-Schinken! Helden in Lederhosen? Gibt's bei jedem Action-Streifen! Aber einen Helden in Boxer-Shorts mit albernem Herzchen-Muster kann nur Capcoms PS2-Abenteuer "Maximo" bieten.

In seinem zweiten Konsolen-Auftritt zieht der sympathische Schusselrecke abermals gen Monsterland, um die finsteren Pläne der titelgebenden "Army of Zin" zu durchkreuzen. Das Roboter-Pack bringt nämlich unbescholtene Bürger um die Ecke und speist seine Energie aus deren Seelen. Eine Missetat, die auch dem Sensenmann nicht entgangen ist: Trat Gevatter Tod bei Teil 1 der "Maximo"-Reihe noch als raffgieriger Bösewicht auf, steht er Eurem Helden nun hilfreich zur Seite. Wer genügend Bösewichte im Akkord abmurkst, füllt die entsprechende 'Reaper'-Leiste auf und darf sich bei Bedarf in den pechschwarzen Kuttenträger verwandeln – gegen dessen übermenschliche Kraft ist kein KI-Kraut gewachsen.





PS2 Völlig aus dem Häuschen: Nachdem Ihr dem Krokodil seine Hütte vom Kopf gekloppt habt, greift das grüne Biest zu härteren Mitteln (oben rechts).

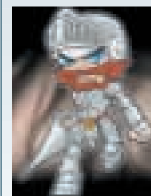
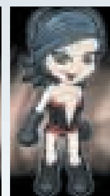
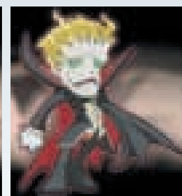
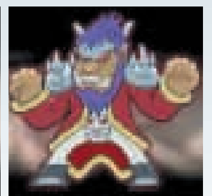
Ein Edelmann eilt zur Hilfe

Von der beschriebenen Verwandlungs-Option abgesehen, bleibt Euer Ritter ohne Furcht und Tadel seinen Tugenden treu: Nach wie vor spurtet Ihr per linkem Analogstick durch weitläufige (aber stets lineare) Polygon-Ländereien, die vor fiesen Fallen sowie geifernden Schurken nur so strotzen. Da trifft es sich gut, dass Capcoms Zopfträger neuerdings mit deutlich entschlackten Kampf-Routinen daherkommt: Via Aktionstasten entfacht Ihr ein wahres Feuerwerk an rasanten Hieben und kombiniert diese zu noch tödlicheren Combos. Geblockt wird zwar immer noch mit den Schulterdrückern, aber heuer braucht sich niemand mehr über zerdepperte Schilde zu ärgern – Eure Defensiv-Scheibe absorbiert unendlich viele Treffer. Ganz im Gegensatz zum Rest von Maximos Rüstung: Steckt Ihr andauernd Schläge ein, so bröckelt der stählerne Panzer langsam ab und gibt die fesche Unterwäsche Eures Bildschirm-Abbilds frei – jeder weitere

Das Netzwerk der Ritter

Capcom bläst seinen Arcade-Klassiker "Ghouls n'Ghosts" zum Internet-Vergnügen auf

Was zuerst wie ein Aprilscherz klang, wird tatsächlich wahr: Die taiwanesische Spieleschmiede Game Factory arbeitet an einem Online-Titel zu Capcoms NES- bzw. Arcade-Legende "Ghouls n'Ghosts". Während "Maximo" eher als Neuzeit-Erbe der klassischen 'Ritter gegen Zombies'-Thematik angelegt ist, soll "Ghouls n' Ghosts Online" voll auf Mehrspieler-Action setzen: Bis zu vier japanische Zocker liefern sich ab Herbst 2004 knallharte Breitband-Knüppeleien – wahlweise im Team oder jeder gegen jeden. Leider existieren bislang noch keine Screenshots des Titels, weshalb wir Euch einige der insgesamt zehn Charaktere bildlich vorstellen (siehe unten). Laut Entwicklern startet übrigens im Frühjahr der Beta-Test, für den man sich unter **www.gamefactory.com.tw** anmelden kann.



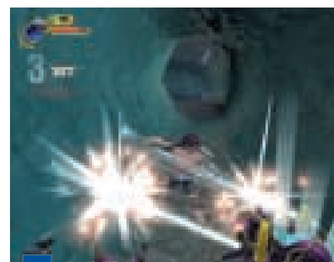


PS2 Wahl der Waffen: Während das Standard-Schwert besonders bei schnellen Gegnern hilft (oben rechts), haut der Eishammer jeden noch so groben Klotz um.

Thorsten Küchler



Die "Maximo"-Macher nehmen mahnende Worte der Kritiker ernst: Bemängelten wir beim Test des Vorgängers noch die harsche Speicherfunktion (man musste jeden Spielstand erkaufen), lässt Euch das aktuelle Sequel jederzeit sichern – klasse! Und auch in puncto Scharmützel hat sich vieles zum Guten gewendet: Akkurate Metzel-Kontrollen sowie zumeist faire Bösewichte machen "Army of Zin" – im direkten Vergleich mit Teil 1 – zu einer deutlich weniger frustigen Angelegenheit. Leider fällt die kunterbunte Horror-Hommage gegen Ende in alte Fehler zurück: Haarige Hüpfeinlagen bürgen zusammen mit fehlenden Rücksetzpunkten für diverse Wutausbrüche. Die mitunter überforderte Kamera trägt daran eine erhebliche Mitschuld: Zwar seht Ihr Euren Ritter vornehmlich von hinten, doch in den ungünstigsten Momenten schwenkt die Linse herum und schickt Euch in den Heldentod. Weil solch nervige Szenen jedoch eindeutig in der Minderheit sind respektive "Maximo" auch grafisch voll überzeugt, gibt's für gestandene PS2-Abenteurer nur eine logische Konsequenz: Holt Euch diese humorige Grusel-Action – Ihr werdet es garantiert nicht bereuen!

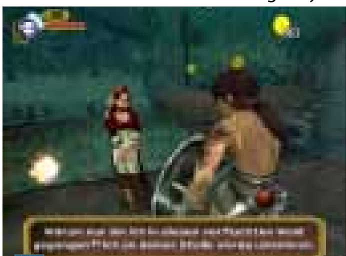


PS2 Schick, aber chaotisch: Die Kamera zeigt oft nicht den besten Winkel.

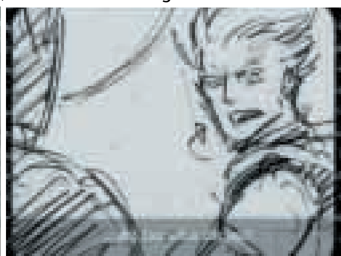
Treffer könnte das sofortige Aus bedeuten. Die letztgenannten Höschen bedecken übrigens nicht nur die Kronjuwelen von Maximo, sondern versorgen ihn nunmehr mit Extra-Fähigkeiten: Das eherne Exemplar verstärkt beispielsweise Eure Abwehrkräfte, während der Schatzsucher-Schlüpfer versteckte Golddukaten per Pad-Vibration ankündigt. Derart schmucke Klamotten liegen jedoch nicht am Wegesrand. Vielmehr kann jedweder Kleiderschrank-Inhalt ebenso wie frische Spezial-Attacken, Dokumente oder Continue-Taler nur bei Händlern gekauft werden.

Wie du mir, so ich dir

Damit diese Kaufmänner auch mit Euch ins Geschäft kommen, müsst Ihr sie zumeist vor anrückenden Zin-Horden retten – erst dann wird der Bauchladen eröffnet. Kluge Krieger beschützen darüber hinaus noch unbescholtene Jungfrauen, denn die Damen entlohnen ihren Erlöser meist mit barer Münze – gelegentlich springt sogar eine güldene Rüstung für Euch raus. Und die werdet Ihr spätestens beim nächsten Zwischenboss dringend brauchen: Lassen sich Normalo-Opponenten noch leicht abmurksen, trumpfen Riesenalligator, verwunschener Prinz, Wasserschlange und Glubschaugen-Mech mit fiesen Stakkato-Angriffen auf. *tk*







PS2 Sinnvolle Verbesserungen gegenüber Teil 1: In Dörfern rettet Ihr gegen Belohnung Jungfrauen (links), bei Sprungeinlagen hakt sich Euer Recke mit der Schwertspitze ein (Mitte) und durch Level-Erfolge schalten sich Artworks frei (rechts).

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: Februar
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, USA
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ stimmige, sehr flüssige Grafik
+ rasant-intuitive Schwertkämpfe
+ mannigfaltige Auflevel-Optionen
+ stark verbessertes Speichersystem

Contra
- teils ungünstige Kamerawinkel
- mitunter frustrierende Sprungeinlagen

Alternativen:
- PS2: **Rygar – The Legendary Adventure** (81%, MAN!AC 06/03)
- Xbox: **Otogi – Myth of Demons** (79%, MAN!AC 10/03)
- NGC: **Darkened Skye** (45%, MAN!AC 08/03)

Maximo vs. The Army of Zin

Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 73 %
83 % Spielspaß

Auch beim zweiten Mal toll: schwere, aber spaßige Mixtur aus Hüpferei und Monster-Metzeln.

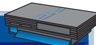
Sonic Heroes

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, ✓ 60Hz, DTS

Xbox 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Sonic Heroes

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	69 %	73 %	70 %
Xbox	75 %	74 %	73 %
Gamecube	73 %	73 %	72 %

Blitzschnelle 3D-Hüpferei mit Charme, die am Hang zum Chaos und Kameraproblemen krankt.



XB Mit voller Kraft voraus: Der namensgebende Igel Sonic bildet mit seinen alten Kumpeln Tails und Knuckles nur eins von vier spielbaren Teams.

Segas Firmenmaskottchen ließ sich auf der aktuellen Konsolengeneration bislang eher selten sehen, lediglich der Gamecube bekam mehr oder weniger gelungene Umsetzungen der Dreamcast-Abenteuer verpasst. Mit "Sonic Heroes" wird nun aber nicht nur die PS2- und Xbox-Premiere gefeiert, es sind auch so viele Kumpels des Igels mit dabei wie noch nie.

"Sonic Heroes" versetzt den Titelheld mitsamt Kumpanen erneut in eine knallbunte 3D-Welt: Standesgemäß geht's dabei meistens mit vollem Tempo rasend zur Sache, zumal die Baller- und Forschabschnitte der Dreamcast-Zeit weitgehend entsorgt wurden. Allerdings ist Sonic diesmal nicht mehr der alleinige Held: Stattdessen steuert Ihr immer gleich ein ganzes Trio bzw. dessen Anführer, den Ihr per Knopfdruck jederzeit wechselt.

Trio Infernale

Zum Trupp gehören neben dem obligatorischen Tempobolzer für Raserabschnitte ein Kraftprotz, der störende Hindernisse zerschmettert oder in Aufwindkanälen eine Steighilfe auspackt, sowie ein flugfähiger Charakter: Der kommt natürlich vor allem dann zum Einsatz, wenn sonst unüberwindbare Abgründe oder Absätze erreicht werden sollen. Neben dem traditionellen Team mit Sonic, Tails und Knuckles steht die Shadowtruppe und das einsteigerfreundliche Trio rund um Igeldame Amy zur Wahl. Der grundsätzliche Spielablauf ist bei allen gleich, allerdings unterscheiden sich Gegnerzahl und Teile der Kursführung in den 14 Levels abhängig von der Heldenwahl. Etwas anders sieht es beim Chaotix-Trupp aus, denn für ihn reicht es nicht, einfach das Kursende zu erreichen: Stattdessen erfüllt Ihr mit den schrägen Kerlen kleine Missionen, bei denen Ihr meist eine bestimmte Anzahl an Tieren finden müsst.

Neben dem Hauptabenteuer mitsamt Bosskämpfen nach je zwei Levels sowie den Bonusstufen locken diverse Zweispieler-Minidisziplinen und freispielbare Boni: Nur wer mit allen Teams durchkommt und durch Highscores an Plaketten kommt, erlebt das endgültige Story-Ende mitsamt abschließendem letzten Level. *us*





XB Traditionsbewusst: Die Neuauflagen von Casinowelt (oben) und Bonusrunde.

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
+ quietschbunte, witzige Szenarien
+ Teamidee sorgt für mehr Tiefe
+ gewohnt schnelles Tempo

Contra
– Kameraführung mit Schwächen
– Bosskämpfe teils völlig wirr
– nervige Stellen in einigen Levels

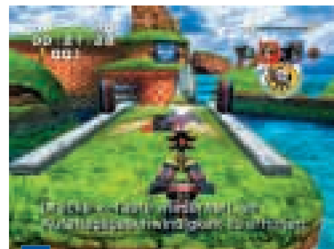
Alternativen:

PS2	Klonoa 2: Lunatea's Veil (85%, MAN!AC 12/01)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Sonic Adventure 2 Battle (85%, MAN!AC 06/02)

Ulrich Steppberger



Aller guten Dinge sind drei? Nicht ganz, denn trotz einigen sinnvollen Neuerungen blieben uns bei "Sonic Heroes" gewohnte Probleme der bisherigen 3D-Auftritte erhalten. Der Teamgedanke bringt frischen Wind in die Sache, der Wechsel zwischen den Figuren klappt nach kurzer Eingewöhnung passabel. Durch die Rasanz gekoppelt mit der mäßigen Kamera verliert Ihr aber oft die Orientierung, zumal einige Abschnitte auch so schon mit frustigen Einlagen nerven. Dafür legten sich die Designer ins Zeug und zauberten ansehnliche Welten auf den Bildschirm, die auf der Xbox (fast) immer flüssig vorbei rauschen – PS2 und in Grenzen Gamecube schwächeln im Vergleich sichtlich. Für treue Igelfans lohnt sich's wohl trotzdem, der Rest sollte vorher eine Proberunde spielen.



PS2 Flatterhaft: Der Flieger im Team kommt häufig zum Einsatz.



NGC Die meisten Splitscreen-Disziplinen müsst Ihr erst freispielen.

Flipnic


PS2 Simpel, aber launig: Die kurzweiligen Zweispieler-Disziplinen.

Waren Flipperfreunde bisher (fast) ausschließlich auf GBA-Spiele angewiesen, zeigt Ubisoft nun Herz für die Randgruppe und veröffentlicht Sonys japanophiles "Flipnic" in Europa. Wer allerdings eine ganz gewöhnliche Silberkugel-Simulation erwartet, liegt falsch: Zwar beschränkt sich auch hier die Steuerung auf das Minimum (linker und rechter Flipper sowie Tischrüttler), dafür holten die Entwickler aus dem Grundprinzip das Maximale raus. Die vier Spielfelder rund um die abstrakten Themen Biologie, Metallkunde, Optik und Geometrie sind nämlich nicht schnöde Nachahmungen von normalen Automaten, sondern protzen mit opulenten und weitläufigen Szenarien, zwischen denen der Ball mittels Röhrenkonstruktionen wechselt. Und das alles inklusive spektakulärer Kamerafahrten und -schwenks sowie stilvoller Videoeinspieler bei Erfüllung einzelner Aufgaben. Pro Tisch warten rund 20 Mini-Missionen auf Euch, bei denen Ihr z.B. vorgegebene Rampen und Ziele treffen sollt, mal mit und mal ohne stressiges Zeitlimit im Nacken. Auch für gesellige Kugelfreunde ist gesorgt, denn in vier Minispielen tretet Ihr zu witzigen Disziplinen wie Tischfußball, Basketball oder gar einer Runde "Pong" an. *us*


PS2 Darf bei einem Flipper nicht fehlen: klassische Multiball-Action.


PS2 Die Tische überzeugen mit Ideenreichtum und grafischem Feinschliff.

Ulrich Steppberger



Ein dickes Lob an Ubisoft, dass sie diese skurrile Perle für den PAL-Markt veröffentlichen: "Flipnic" ist sicher nichts für traditionelle Flipperfans, aber ein Musterbeispiel dafür, wie man aus alten Spielprinzipien eine coole Sache macht. Der ungewohnte Aufbau der 'Tische' mitsamt den vielfältigen Aufträgen wird von einer technisch tadellosen Umsetzung unterstützt: Bei der Ballphysik gibt's nichts zu meckern, die sehr ansehnliche Grafik fällt stilvoll aus und überzeugt mit zahlreichen Gags. Allerdings taugt "Flipnic" weniger für eine Runde zwischendurch, denn die Missionen sind teils nicht gerade einfach zu erfüllen, zumal die opulente Präsentation mit rasanten Kamerafahrten schon mal die Orientierung erschwert – anspielen lohnt sich aber auf jeden Fall.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 6 Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

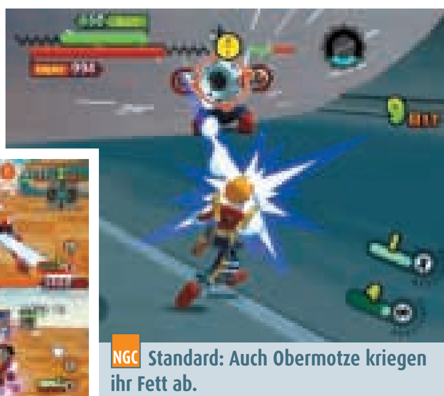
PS2	Play It Pinball (54%, MAN!AC 07/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 — Grafik 80 % — Sound 76 % — **79 %** Spielspaß

Edel aufgemachter, missionsbasierter Flipper mit feiner Technik, aber auch Übersichtsmängeln.

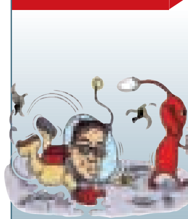
Gotcha Force

Spielzeuge an die Front: Capcoms bunte Plastikschlachten verbinden "Pokémon"-Sammeleien mit wilden Prügeleien in "Power Stone"-Manier. Doch die Auseinandersetzungen mit kleinen Mechrobotern finden nicht in geheimen Militärbasen oder Laboren statt. Nein, vielmehr muss die nähere Nachbarschaft herhalten: Die einfallsreichen Arenen erstrecken sich von Schulhöfen über Sandkästen bis hin zu Kinderzimmern. Bevor es zu einer der zahlreichen Schlachten geht, formiert Ihr Eure Roboter in bis zu 30-köpfigen Teams (so genannte 'Forces'), um damit die Kampfreihenfolge festzulegen. Sollte ein Plastikkamerad versagen, springt einfach der nächste für ihn ein. Außerdem bekommt Ihr Hilfe von virtuellen Freunden, die ebenso mit vielerlei Spielzeugen ausgerüstet sind. Dank Ziel-Automatik könnt Ihr Euch voll auf Fern-, Nah- oder Spezialangriffe konzentrieren. Aufsammelbare Power-Ups versorgen Euch zudem mit frischer Energie sowie kurzzeitigen Upgrades Eurer Waffen. Letztlich laufen die Missionen auf kurze, aber wilde Kloppereien hinaus. Für erfolgreiche Duelle erhaltet Ihr 'Gotcha Force'-Energie sowie Infos zu besiegten Gegnern, die Ihr schließlich auch nachbauen und selbst einsetzen dürft – über 100 verschiedene Modelle erwarten den angehenden Mech-Meister. Daneben absolviert Ihr noch verschiedene Challenges, bei denen Ihr Euch in vier Arenen samt Endboss beweisen müsst. In den Mehrspieler-Modi tretet Ihr gegen bis zu drei Kumpels oder in Zweier-Teams via Split-screen gegeneinander an. Praktisch: Mechs können außerdem mit Freunden über Memory Card getauscht werden. *ts*


NGC Standard: Auch Obermotze kriegen ihr Fett ab.


NGC Im Gewirr des Vierspieler-Splitscreens kommt's zu Rucklern.

Thomas Stuchlik



Ein Button ist genug, dachte sich wohl Capcom. Denn "Gotcha Force" verbindet simples Buttongehämmere automatisch zu effektreichen Combos. In den verwirrenden Kämpfen zieht der taktische Aspekt den Kürzeren: Letztlich variiert das Spiel nur durch die Zusammenstellung der Teams und damit des Einsatzes verschiedener Mechs samt Fähigkeiten. Die sehr kurzen Matches (oft unter einer Minute) sorgen für Kurzweil. Leider verursacht die Kamera in hektischen Situationen des Öfteren Nullsicht – Orientierungsprobleme sind vorprogrammiert. Das Simpel-Konzept geht allerdings nur für kurze Zeit auf, langfristig stellt sich mangels Tiefgang Langeweile ein. Einzig das Sammeln neuer Mechs könnte manchen "Pokémon"-Fan für längere Zeit bei der Stange halten.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Angel Studios, USA
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: 6 Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Februar

Alternativen:

PS2	Gungrave (57%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Dynasty Warriors 3 (76%, MAN!AC 01/03)
NGC	keine erhältlich

Gamecube — Grafik 62 % — Sound 52 % — **54 %** Spielspaß

Kinderfreundliches, aber chaotisches und eintöniges Roboter-Gekloppe mit knallbunter Optik.

Downhill Domination


PS2 Hauen oder gehauen werden: Im 'Moshbowl' regiert das Faustrecht.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 USK

Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Incog Inc., USA
Hersteller: Codemasters
Website: www.incognitostudio.com

Pro
+ schnelle und detailverliebte Grafik
+ originell designte Schauplätze
+ angenehm geradliniger Rennverlauf
+ motivierende, freispielbare Extras

Contra
- Grafik im Splitscreen eher hakelig
- auf Dauer etwas simpel

Alternativen:

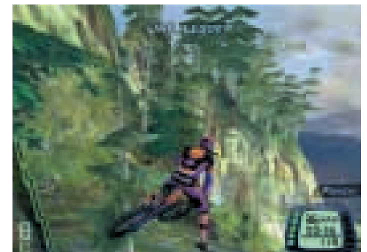
PS2	**Freekstyle** (73%, MAN!AC 09/02)
Xbox	**keine erhältlich**
NGC	**Freekstyle** (73%, MAN!AC 12/02)

Downhill Domination

Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 73 %
82% Spielspaß

Rasantes Mountain-Biking mit starker Grafik: ohne großen Tiefgang, aber sehr motivierend.


PS2 Ungewohntes Bild: Nur selten habt Ihr so freie Fahrwege vor Euch.


PS2 Fein für Trickfanatiker: Rennen mit "Tony Hawk"-Aufgaben sind auch dabei.



PS2 Bei den 'Mountain Cross'-Rennen kommt Ihr mit wüstem Pedaltreten nicht weit: Wer in den Hügeln keinen Rhythmus findet, wird schnell abgehängt.

In den USA wurde "Downhill Domination" von Sony selbst veröffentlicht, die Niederlassungen auf unserem Kontinent verschmähten dagegen die Pedal-Raserei. Doch zum Glück gibt's Codemasters, die sich kurzerhand die Rechte sicherten und damit einige Jahre nach dem "No Fear"-Versuch (PSone) zum zweiten Mal auf die Trumpfkarte Mountain-Bike setzen.

Bei "Downhill Domination" schwingt Ihr Euch in den Sattel eines Offroad-tauglichen Drahtesels und brettert mit voller Muskelkraft Berge hinab. Neun Schauplätze rund um die Welt warten auf Euch, in der fiktiven Großstadt Salt City flitzt Ihr ausnahmsweise nicht über Trampelpfade, sondern verunsichert Asphaltschluchten. Ihr beweist Euer Können auf drei verschiedenen Streckenarten: Beim 'Freeride' geht's einfach darum, die Abfahrt möglichst flott zu absolvieren, ein genauer Weg wird Euch nicht vorgeschrieben. Im 'Technical Downhill' dagegen folgt Ihr einem eng abgesteckten Kurs, während 'Mountain Cross' ähnlich wie bei BMX- und Motocross-Rennen zusätzlich eingebaute Sprunghügel bietet, bei denen ein guter Fahrrhythmus für hohes Tempo Pflicht ist.

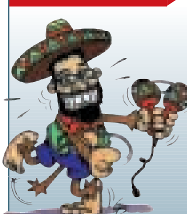

PS2 Zu zweit läuft's prima, zu viert noch akzeptabel: die Splitscreen-Rennen.

Muskelkraft statt Bleifuß

Per Knopfdruck tretet Ihr normal in die Pedale oder gebt besonders viel Gas, was allerdings an Eurer Energie zehrt – die füllt Ihr entweder durch gemütlicheres Fahren oder das Sammeln herumliegender Symbole wieder auf. Alternativ schnappt Ihr Euch kurze Turboschübe, Hilfen für schnelles Wiederaufsteigen oder besseres Kampfgeschick. Letzteres nutzt Ihr nämlich, um die mitradelnde Konkurrenz rabiat im Zaum zu halten.

Nach Rennende kassiert Ihr für Platzierung, das Fahren speziell markierter Passagen oder das Ausführen von Tricks via Schultertasten Geld, das Ihr in neue Ausrüstung oder neckische Boni investiert. Neben Grafikspielereien oder Videoschnipseln locken u.a. zwei zusätzliche Spielmodi abseits der obligatorischen Meisterschaften: Im 'Moshbowl' kloppt Ihr Euch mit anderen Radlern, während der 'Super Jump' für Stuntexperten ein Betätigungsfeld bietet. *us*

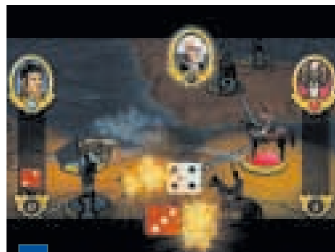
Ulrich Steppberger



"SSX" auf Rädern – so lautet die ebenso naheliegende wie perfekte Kurzbeschreibung von "Downhill Domination". Wie der alpine EA-Kollege steht bei Codemasters' launiger Radelei der Spaß ohne überladenes Drumherum im Vordergrund und wird dabei von feiner Technik unterstützt: Die abwechslungsreichen Bergwelten glänzen mit schicken Texturen sowie zahllosen ansehnlichen Details und Effekten, ohne dass das rasante Geschehen ins Stocken kommt. Durch die unterschiedlichen Kursvarianten keimt so schnell keine Langeweile auf, zumal dank der eingängigen Steuerung Frust ein Fremdwort ist. Ein dickes Lob verdienen außerdem die gewitzten freispielbaren Extras, die das Gesamtpaket gelungen abrunden: "Downhill Domination" lohnt sich.

Risiko

Täterätä: Alle größenwahnsinnigen Generale werden hiermit aufgerufen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Was sich wie eine Megalomanie eines ehemaligen, irakischen Diktators anhört, ist nichts weiter als die Brettspiel-Umsetzung des Strategie-Klassikers "Risiko". Bis zu sechs verfeindete CPU- oder menschliche Kriegsoberhäupter versuchen alle 42 Welt-Territorien zu besetzen. Rundenbasiert platziert Ihr dabei zuerst überall auf der Welt Eure Armeen und verstärkt gewisse Gebiete mit einer geballten Kraft von Soldaten. Danach greift Ihr Eure Nachbarn mit mehreren Einheiten an – wobei eine Eurer Garnisonen immer auf Reserve bleiben muss. Eroberungen finden dabei stets per Würfel-Kampf statt: Wer zum Beispiel mit drei Heeresverbänden eine gegnerische Kompanie attackiert, kann mit bis zu drei Würfeln das Feuer eröffnen. Wenn Ihr so eine größere Zahl als Euer Gegner erreicht, gehört das Land Euch – bei Augengleichstand (oder niedriger) geht die Runde an die sich verteidigende Formation. Neben dem klassischen Spiel-Modus dürft Ihr auch zwischen zwei weiteren Spielvarianten aussuchen: Bei 'Hauptstaat Risiko' wählt Ihr eine Nation aus, die das Zentrum Eures Reichs darstellt. Wenn dieses spezifische Heimatland eingenommen wird, habt Ihr verloren und der Eroberer erhält all Eure Gestaden und Distrikte. Bei 'Risiko Geheimmission' bekommt Ihr am Anfang des Feuergefechts einen spezifischen Auftrag wie zum Beispiel den Befehlshaber der Streitmacht 'XY' zu Fall zu bringen. Online tretet Ihr schließlich mit USB-Headset die Trash-Talk-Länderschlacht an. *rf*



PS2 Die spärliche 3D-Optik zoomt bei den Schlachten an die Rivalen heran.



PS2 Ferdinand hat Zentralafrika mit 17 Heeresverbänden fest in der Hand.

Raphael Fiore



Brett lass nach! Das taktisch geistreiche und kurzweilige Strategiebrettspiel "Risiko" birgt auf der Konsolenwelt signifikante Probleme für Einzelspieler: Denn die zehn CPU-Gegner mit ihren jeweiligen Strategien bringen auch den stoischsten Menschen zur Weißglut – bis zu sechs Minuten dürft Ihr warten, bis Ihr nach langatmiger CPU-Rechnerei dran seid. Liebe Programmierer, entwickelt endlich einen anständigen Beschleunigungsknopf für Elektronengehirn-Züge! Auch die freizuspielenden Extras sind für mich keine Motivation – wer will schon einen eisernen Würfel? Einzig mit mehreren Spielern und online motiviert "Risiko" dank salopper Trash-Talk-Runden kurzfristig. Kauft Euch lieber die immens bessere Brettversion und startet einen zünftigen Spieleabend.

Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	6
Via Linkkabel	–
Online	6

Entwickler: Cyberlore Studios, USA
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 6 Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Headset ✓, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	Februar
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

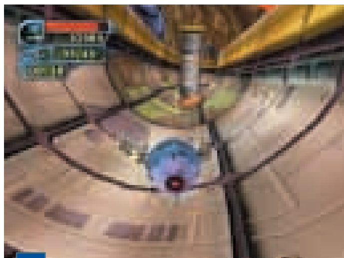
Alternativen:

PS2	Dynasty Tactics 2 (74%, MAN!AC 02/04)
Xbox	Commandos 2 (83%, MAN!AC 11/02)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 25 %
Sound 37 %
46 % Spielspaß

Dröge Strategiespiel-Umsetzung, die Einzelspieler mit ellenlangen CPU-Zügen zu Tode langweilt.

I-Ninja




PS2 Minispiele am laufenden Band: Beim Ninja-Bowling kegelt Ihr alle Neune (links) und mit scharfem Geschütz spielt Ihr Schiffe versenken (rechts).



PS2 Wer zur Hölle ist Tony Hawk? Unser Held slidet auf steilen Rails wie ein Profi.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Namco
Website: www.ininjagame.com

Pro
+ erfrischend witziger Hauptcharakter
+ millimetergenaue Steuerung
+ rasante, zeitlimitierte Sprungpassagen
+ insgesamt prächtiger Genre-Mix

Contra
- bockige, manuell justierbare Kamera
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Alternativen:

PS2	**Jak 2: Renegade** (81%, MAN!AC 11/03)
Xbox	**Rayman 3: Hoodlum Havoc** (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	**Super Mario Sunshine** (93%, MAN!AC 11/02)

I-Ninja

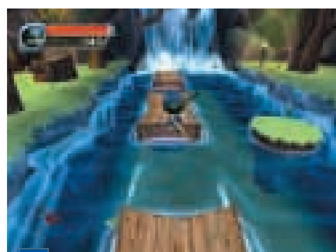
Playstation 2 – **79%** Spielspaß
Grafik 72 %
Sound 70 %

Kurze, jedoch vielseitige und einsteigerfreundliche Hüpferei mit eingängiger Steuerung.



PS2 Dem Himmel sei Dank: In taktisch gehaltvollen Luftkämpfen tretet Ihr gegen immer stärkere Flug-Ninjas an und nutzt Ausweich- und Überraschungsangriffe zum Sieg.

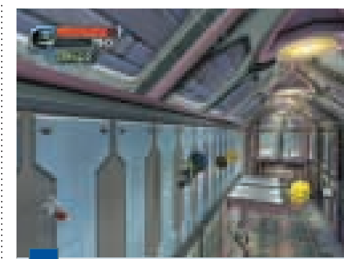
Bösewicht Meister O-Dor hat mit seiner Armee von gemeingefährlichen Robotern und anderem Gesindel beinahe alle existierenden Ninja-Clans ausgelöscht. Doch der weise Sensei konnte sich noch rechtzeitig mit seinem Schützling aus der Gefahrenzone retten – leider hat Euer Lehrmeister die größte Gefahr übersehen: seinen untrainierten und unerfahrenen Ninja. So schickt Ihr zu Beginn Euren Herrn und Meister aus eigenem Unvermögen ins Nirwana. Trotz dieses ungeschickten Verhaltens weiht Euch der tote Mann vom Fach in sein breites Kampfwissen ein. In den fünf riesigen Welten wie dem dichtbesiedelten Dschungel lernt Ihr ferner noch andere Helfershelfer wie die fischliebende Aria und die bildhübsche Bogenschützin Zarola kennen. Doch die Armee des Bösen hat sich mit zahlreichen Ranx-Soldaten ausgerüstet. Besonders die diversen Bosse wie der riesige Roboterboxer Kyza oder der Bomben schleudernde Killerfisch Ventis belästigen Euer Alter-Ego mit lästigem Geschütz.



PS2 Hüpf, Ninja, hüpf: Millimetergenaue Sprünge freuen Fans.

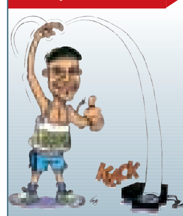
Ninja-Superstar

Aber Mr.Ninja weiß sich durchaus zu wehren: Mit spitzigen Shurikens, explosiven Geschossen und primär Eurem messerscharfen, vielfältigen Ninja-Schwert lehrt Ihr Eure Gegner das Fürchten. Ultimative Attacken führt Ihr mit gefülltem 'Berserker-Wut'-Balken aus – so verwandelt Ihr die überzählige Energie unter Verwendung des Digi-Kreuzes in radikale Aggressionen oder füllt Eure spärliche Lebenskraft bis zum Rand auf. Zuletzt scheint auch die Schwerkraft für den nimmermüden Ninja außer Kraft gesetzt zu sein. Denn Ihr fliegt beispielsweise ohne Flügel in unendliche Sphären, hangelt mit Hilfe der Ninjakette über jähe Schluchten oder setzt Eure außerordentliche Gabe ein, wie ein Gecko an der Wand zu kleben. Grafisch erinnert "I-Ninja" frappierend an den Comic-Stil von "Bomberman", musikalisch wird der gewitzte Nippon-Krieger von satten Drum'n'Bass- und grotesken Ambiente-Beats unterstützt. *rf*

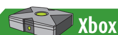


PS2 Mach mir den "Matrix"-Trick: Mr. Ninja beherrscht etliche Moves.

Raphael Fiore



Mr. Ninja, mix mir einen! Selten wurde ein derart dreister Ideenklau von verschiedenen Genre-Größen wie "Sonic", "Zelda", "Super Mario" und "Monkey Ball" betrieben: Als Metallkugel rollt Ihr unter Zeitdruck durch enge Passagen oder schießt wie Link Euren Greifhaken an sonst unerreichbare Eisengriffe. Doch viele dieser Fähigkeiten wurden weiter verfeinert und dazu neue, witzige Einfälle eingebaut – hauptsächlich das feinfühlige Balancieren auf dem rollenden Fass, die taktischen Kampfduelle im Himmel und die waghalsigen 'U-Turn'-Rennpassagen überzeugen mit Spielwitz. Leider gehen dem einsteigerfreundlichen wie kurzen Hüpfer zu früh die Ideen aus. Trotzdem ein unterhaltsamer Genre-Mix, der Eure Aufmerksamkeit verdient.

 Xbox  Playstation 2

Midway Arcade Treasures



XB Die innovative Knobelei "Klax" hielt dem Zahn der Zeit probemlos stand – zum Glück brauchen Denkspiele oft keine außergewöhnliche, moderne Optik.

Unverhofft kommt oft: Während Namco hartnäckig den Next-Generation-Konsolen in Europa die "Museum"-Neuauflagen verweigert, beschert uns Midway die hauseigene Oldie-Sammlung im Blitztempo. Bei den "Midway Arcade Treasures" für PS2 und Xbox finden sich insgesamt 23 Spielhallen-Klassiker, die in den 80ern von den Labels Atari, Midway und Williams in die Zockerhöllen gestellt wurden – gegenüber der US-Fassung fehlt also ein Titel, der hartnäckig auf dem deutschen Index verharren muss.

Das tut dem Spaß aber kaum Abbruch, denn beim Rest sind genug Perlen dabei wie z.B. "Defender", "Joust", "Robotron 2084", "Klax", "Paperboy", "Tapper" und einiges mehr. Technisch haut's heutzutage natürlich nicht mehr vom Hocker, aber spielerisch sind die meisten Titel immer noch eine Runde wert. Die Emulation der Oldies fällt trotz mancher Steuerungsprobleme solide aus, das Drumherum gefällt dagegen weniger: Zwar füllen Interviews und Galerien die Scheibe gut auf, die Menüs wirken allerdings dezent schäbig. *us*



PS2 Neckisch: Sammelt mit "Bubbles" Dreck im Waschbecken ein.

Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Midway
www.midway.com

USK-Rating 6 Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Activision Anthology (76%, MAN!AC 03/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Sonic Mega Collection (80%, MAN!AC 09/03)

Playstation 2: Grafik 32 % Sound 39 % – 69% Spielspaß

Xbox: Grafik 32 % Sound 39 % – 69% Spielspaß

Quantitativ und teils qualitativ ansprechende Oldie-Sammlung mit liebloser Aufmachung.





Everquest Online Adventures



PS2 Nieder mit den räuberischen Orks: In den Kämpfen fokussiert Ihr die Gegner, um anschließend per Knopfdruck Zauber und Waffenattacke zu starten.



PS2 Auch in den Städten ist der Fokus ein nützliches Werkzeug: Per Wechsel entdeckt Ihr Gesprächspartner, selbst wenn sie hinter Bäumen oder in Häusern stehen.

Mit "Everquest Online Adventures" feiert ein neues Genre Konsolen-Premiere: In 'Massively Multiplayer Online'-Rollenspielen (kurz MMORPGs) teilen sich tausende Abenteurer eine gigantische Welt, statt sich wie in "Phantasy Star Online" gruppenweise in eigene Levels zu beamen. Deshalb besitzt "Everquest" im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen für Konsole ein Eigenleben: Auch wenn Ihr offline seid, geht auf dem Kontinent Tunaria die Sonne auf und unter. So rotten sich z.B. auch mal Ork-Banden zusammen und überfallen auf dem Bazar anwesende Spieler. Die müssen sich dann für wenige Minuten zusammenschließen und die Randalierer bekämpfen – nur wer online ist, bekommt das mit. Abseits dieser dynamischen Ereignisse geht jeder Spieler seiner eigenen Wege, erledigt nicht zeitgebundene Solo- oder mit ausgesuchten Freunden Teamaufgaben. Diese erplaudert Ihr bei stets anwesenden AI-Figuren.

Verstreute Sippe

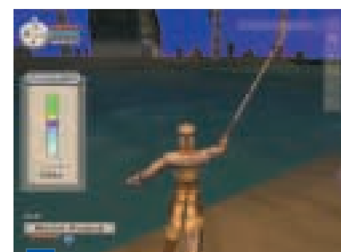
Mit mehr als 3.000 Spielern kann's in "Everquest" schon mal eng werden, zum Glück verteilen sich die Helden von Beginn an über die 520 virtuellen Quadratkilometer Spielfläche: Ihr erstellt einen Helden aus zehn Arten wie Zwerg, Elf und Mensch; anschließend verfeinert Ihr den Charakter mit 14 Berufen und 20 individuell verteilbaren Talentpunkten. Je nach Charakter startet Ihr dann in einer der zwölf Städte, die dort residierende Gilde versorgt Euch mit Ausrüstung und Aufträgen. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen dürft Ihr Waffen, Rüstungen und Missionen aber erst ab einer bestimmten Erfahrungsstufe annehmen – ergaunern könnt Ihr Megakeule und Levelaufstieg also nicht.

Kleine Schritte

Ihr beginnt mit einer Hand voll Trainingsmissionen, in denen Ihr Aufbau und Elemente von "Everquest" kennen lernt: Die wichtigste Figur ist der lokale Seelenbinder, der als Rücksetzpunkt fungiert – plaudert mit ihm, dann werdet Ihr nach dem Exitus vor seinen Füßen erscheinen. In jeder neuen Stadt sprecht Ihr außerdem mit dem Stallmeister, dann dürft Ihr zu diesem Ort künftig auch reiten. Neben den üblichen Händlern, Auftraggebern und Passanten gibt's in "Everquest" auch einige Künste, mit denen Ihr Euch abseits der Missionen stundenlang beschäftigen könnt: Ihr kauft zahlreiche Angeln und Köder, um damit leckere Fische und allerlei Strandgut aus Flüssen und dem Ozean zu ziehen. Mit erbeuteten Gegenständen wie Magiestein und dem Giftbeutel einer Schlange lassen sich außerdem Zauber erschaffen sowie exotische Waffen und Rüstungen schmieden. Anschließend folgen Teammissionen: Diebesbanden und Drachen brauchen eine Abreibung, zum Beweis Eures Sieges schleppt Ihr Schlüssel-Items wie Skalps oder das Diebesgut zum Auftraggeber. Ab Level 30 dürft Ihr auch an den Epic-Missionen teilnehmen, die Euch einzigartige Schätze bescheren.

Großes Abenteuer

Wie Ihr schon bemerkt habt, schafft Ihr in "Everquest" Eure eigene Handlung: Action-Fans stürmen mit einem Barbaren Kerker und Höhlen,

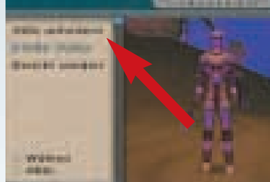


PS2 Werft die Angel aus: Ein leckerer Fang bringt auf dem Markt gutes Geld.

▪ ▪ ▪ Eine Welt in Bewegung ▪ ▪ ▪

Wie Sony Tunaria-Welt sowie Spielsystem verbessert und was Euch das kostet...

Im Gegensatz zu allen anderen Online-Titeln werden die komplexen MMO-Rollenspiele vom Hersteller betreut und laufend verbessert: In Tunaria sind immer Service-Mitarbeiter anwesend, die Eure Fragen beantworten, eventuelle Fehler ausbessern und die Welt weiter entwickeln. Gravierende Bugs konnten wir bei unserem Test nicht ausmachen, lediglich ein paar Textfenster erschienen in englischer statt deutscher Sprache. Das Update der Abenteuerwelt klappt in der PC-Version seit 1999 prächtig, die Playstation-2-Variante soll dem nicht nachstehen: "Everquest" reserviert sich auf Eurer Memcard drei MB Speicher, bei jedem Eintritt in die Welt werden die neusten Verbesserungen geladen. In der US-Version wurde z.B. der Item-Handel zwischen den Spielern nachträglich eingebaut, Euro-Abenteurer haben das Feature schon in der Grundversion.



Eine virtuelle Welt zu pflegen, kostet Geld. Deshalb sind in MMO-Rollenspielen monatliche Gebühren üblich: "Everquest" zockt Ihr den ersten Monat gratis, dann müsst Ihr löhnen. Vier Wochen kosten zwölf Euro, Ihr dürft aber auch wöchentlich, halbjährlich oder jährlich abrechnen – per Rubbellos könnt Ihr Spielzeit gewinnen.

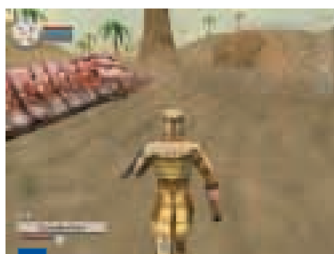


PS2 Allerlei Monster bummeln per Zufall durch die Landschaft: Die meisten Tiere verhalten sich friedlich, aber böse Orks und Wegelagerer greifen eigenständig an.



PS2 Sonnenaufgang: Die Weitsicht ist grandios, nur bei näherer Betrachtung wirkt Tunaria etwas detailarm.

während Team-Spieler lieber einen friedlichen Heiler wählen und Freunden den Rücken stärken. Dabei dürft Ihr aus verschiedenen Missionen wählen, sowie tauschen, trainieren und beim relaxten Angeln auch mal die Seele baumeln lassen – Ihr entscheidet, was passiert und wo Ihr mitmacht.
Das viele Erforschen und Experimentieren, die Absprache und Diskussion via Tastatur sowie die kaum zu vermeidenden Irrläufe kosten natürlich jede Menge Zeit: Gelegenheitsspieler haben es schwer, denn Ihr orientiert Euch mit Kompass und dem Einprägen markanter Stellen der Landschaft – eine eingebaute Karte gibt es nicht. Im Gewühl der Städte findet Ihr Kontaktpersonen trotzdem schnell, denn der integrierte Zielfokus funktioniert



PS2 In der Wüste machen Euch Sandsturm und Würmer das Leben schwer.

über mehrere hundert Meter und sogar durch Wände: Sucht Ihr etwa Händler Shohan, drückt Ihr am Marktplatz die Zieltaste, bis sein Name im Fokusbalken erscheint – dann weist Euch das Fadenkreuz den Weg.

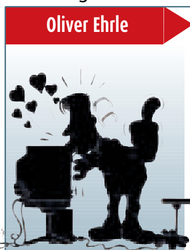
Flexible Welt

Bleibt die Frage, wie tausende Rollenspieler verschiedener Erfahrungsstufen durch eine Welt stürmen können, ohne dabei zwangsläufig auf langweilige Einsteigermonster oder übermächtige Kreaturen zu stoßen. Die "Everquest"-Welt ist nicht auf jedem Bildschirm identisch: Die in der Landschaft streunenden Zufallsgegner werden mit Eurer Erfahrungsstufe stärker, ein Level-30-Ritter begegnet also ganz anderen Monstern als ein Einsteiger. Das gilt aber nicht für Ungeheuer, die Teil eines Auftrags sind: Wenn Ihr keinen Verbündeten für eine Teammission findet, könnt Ihr Euren Helden auch ein paar Levels trainieren – um sie allein zu bewältigen! Übermütige Spieler sollten sich allerdings vor Strafen in Acht nehmen: Wer ab Stufe 5 das Zeitliche segnet, muss bei folgenden Kämpfen Erfahrungspunkte abtreten. *oe*

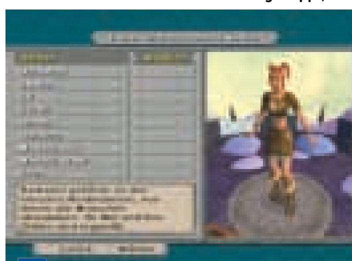
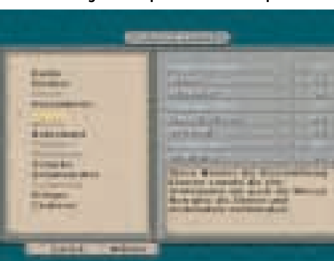
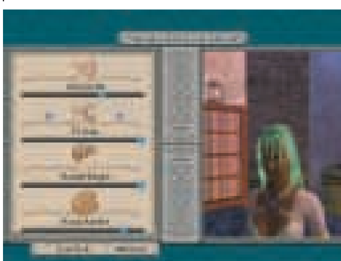


PS2 Je höher Eure Erfahrungsstufe, desto mehr Figuren geben Euch Aufträge.

Oliver Ehrle



Neuland für Konsolenspieler: Mehrere tausend Spieler bevölkern eine Abenteuerwelt, meistern in Horden Missionen, handeln und rätseln – da kommt Ihr Euch beim ersten Besuch schon etwas verloren vor. Die Einsteigermissionen verschaffen Euch aber einen guten Überblick und schon nach wenigen Stunden habt Ihr Euch ein großes Gebiet eingeprägt: Dank der tollen Weitsicht und dem Fokus klappt das auch ohne Karte prima. Das Erforschen, Kämpfen und Experimentieren mit neuer Ausrüstung ist selbst nach zig Stunden noch spannend, ich wollte gar nicht mehr offline gehen. Erstklassig finde ich die Action-Steuerung: Alle wichtigen Zauber, Attacken und Talente lassen sich ohne Wechsel ins Statusmenü aktivieren. Grafisch müsst Ihr jedoch Abstriche machen: Zwar schmücken Sandsturm, Unwetter und leuchtendes Abendrot die Landschaft, aber an Texturen und Details wurde kräftig gespart. Das gilt auch für den Sound, meist hört Ihr nur Eure Schritte und das Gebrabbel naher Monster. Abgesehen von gelegentlichen Rucklern läuft das Online-Abenteuer stabil. Ob das auch mit dutzend Freunden so flüssig klappt, konnten wir mangels Mitspielern nicht ausprobieren.

PS2 Vor Spielbeginn erstellt Ihr einen Helden, der auch Euren Startpunkt in der Online-Welt bestimmt: Erst wählt Ihr aus zehn Rassen sowie das Geschlecht (links), dann einen von 14 Berufen (Mitte). Zuletzt verpasst Ihr dem Schützling ein Outfit (rechts).

Genre: Online-Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	3000		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ✓ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
- ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Online Entertainment, USA
Hersteller: Sony
Website: www.eqoa-game.com

Pro
+ unglaublich komplexe Online-Welt
+ freier Spielverlauf
+ tausende Mitspieler
+ unkomplizierte Steuerung
+ motiviert mehrere hundert Stunden

Contra
– optisch und akustisch schwach

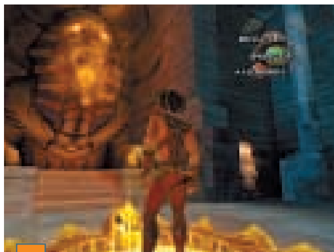
Alternativen:
PS2 keine erhältlich
Xbox Phantasy Star Online Episode 1&2 (86%, MAN!AC 08/03)
NGC PSO Episode 1&2 (85%, MAN!AC 04/03)

Everquest Online Adventures

Playstation 2 — Grafik 60 % — Sound 54 % — **85 %** Spielspaß

Masse mit Klasse: "Everquest" bietet mehr Spieltiefe als alle anderen Konsolen-Rollenspiele!

Sphinx und die verfluchte Mumie


NGC Via Amulett teleportiert Euch die Pharaonen-Statue zum nächsten Ort.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard	✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.	16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

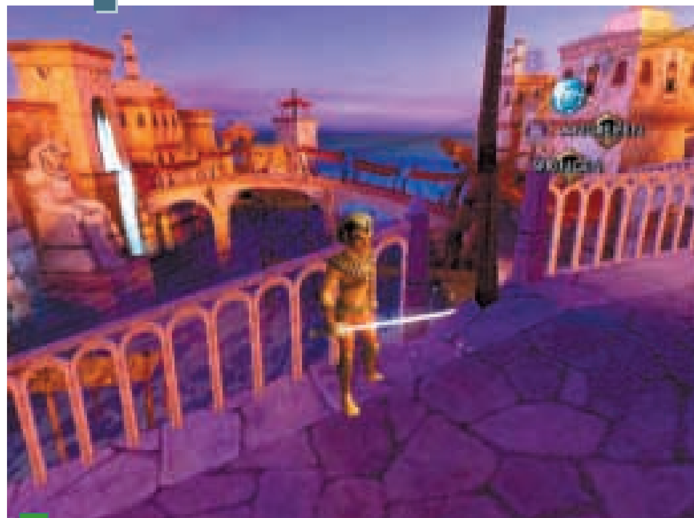
Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

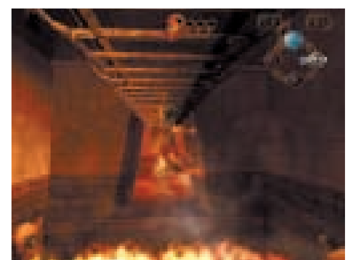
Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.	✓ 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

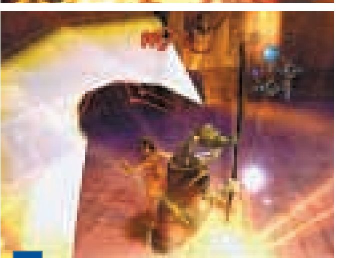
Sphinx und die verfluchte Mumie

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	77 %	70 %	79 %
Xbox	75 %	70 %	79 %
Gamecube	76 %	70 %	79 %

Kurzweiliges Ägypten-Adventure mit ausgefeilten Rätseln und netten Jump'n'Run-Elementen.


XB Anleihen an die ägyptische Mythologie finden sich im gesamten Spiel: In dieser Stadt müsst Ihr über Umwege eine Galeere nach Heliopolis finden.

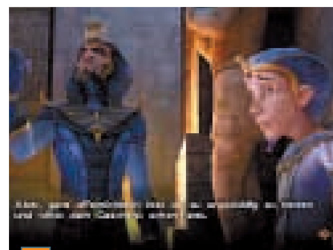



PS2 Unerschrocken: Sphinx hangelt und kämpft sich durch düstere Gewölbe.

Die altägyptische Mythenwelt steht Kopf: Überall im Land geschehen zwielichtige Dinge, etwas Böses ist am Werk...
Um wieder Frieden über die zerstreuten Regionen zu bringen und das teuflische Treiben zu beenden, sind laut Vorsehung zwei Helden nötig: Der namensgebende Löwenmensch Sphinx und der schusselige Prinz Tutankhamen. Doch bevor der Thronerbe weiß, wie ihm geschieht, wird er in einer dämonischen Zeremonie in eine Mumie verwandelt.

Rätsel in der Finsternis

Vielerlei Gefahren erwartet das ungleiche Duo: Sphinx beweist in Wüsten, Gebirgen und Kerkern seine Schwertkünste gegen Zombies, Skelette sowie Käfer etc. (leider ohne Auto-Aim) und lässt auch mal seine Muskeln spielen. So verschiebt er Steinblöcke oder hebt Statuen auf Schalter, um allerlei Artefakte zu erringen oder seinen Weg zu ebnen. Dabei stehen nicht selten ungewöhnliche Puzzles an: Lockt z.B. Feuerkäfer an, um die tragenden Seile eines gesicherten Felsens abzufackeln. Daneben ist Euer Gedächtnis auf Senso-Farbfeldern gefragt.
Der bandagierte Kollege kann dagegen auf eine geniale Fähigkeit zurückgreifen: Unsterblichkeit. Deshalb machen ihm Feuer und Stromschläge nichts aus. Im Gegenteil: Genau diese Elemente sind zur Lösung vieler Rätsel essenziell. Neben Kämpfen und Puzzles warten auch Hüpfeinlagen: Bewegte Plattformen sowie Hangel- und Sprungabschnitte sorgen für Abwechslung.
Das Abenteuer mit frei drehbarer Kamera überzeugt mit stimmungsvoller Grafik und weist viele Inspirationen anderer Spiele auf. Mit Gegenständen belegbare Buttons, Schieberätsel, massig Schatzkisten sowie ein energieabweisender Schild werden gerade "Zelda"-Fans bekannt vorkommen. Daneben fehlt's auch nicht an einer großen Portion Humor. *ts*


NGC Leider finden die hübschen Zwischensequenzen ohne Sprache statt.


PS2 Nur mit vollem Körpereinsatz (hier Stromschläge) aktiviert die dusselige Mumie Mechanismen.

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Eurocom, England
Hersteller: THQ
Website: www.eurocom.co.uk

Pro
+ stimmungsvolles Setting
+ originelle Rätsel
+ flüssige Grafik
+ viele Comic-Gags

Contra
- viele geklaute Ideen
- keine Sprachausgabe

Alternativen:

System	Titel
PS2	Die Mumie kehrt zurück (62%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Indiana Jones (72%, MAN!AC 04/03)
NGC	The Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)

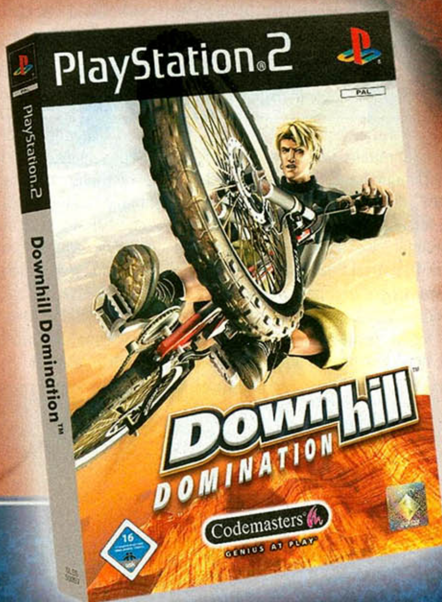
Thomas Stuchlik



Eurocoms Ausflug ins mystische Ägypten kann durchaus ans Pad fesseln. Neben stylischer Optik samt hoher Bildrate stimmt auch die Spielbarkeit. Doch statt das Ei neu zu erfinden, wurde kräftig bei der Genre-Konkurrenz abgekupfert. Abwechslungsreiche Puzzles, Jump'n'-Run-Elemente sowie der witzige Comic-Stil gefallen. Warum den Protagonisten allerdings die Sprachausgabe verwehrt wurde, bleibt ein Rätsel. Ebenso gibt es das Fehlen jeglicher Innovation zu bemängeln. Trotzdem sorgt der Titel für viele spaßige Stunden – eine Auszeichnung bleibt ihm aber verwehrt. Im direkten Vergleich schenken sich alle drei Versionen nichts. Lediglich auf PS2 und Gamecube kommt es zu sehr seltenen Rucklern.

WIE KRANK BIST DU WIRKLICH?

Downhill DOMINATION™





INCOG INC. Entertainment



PlayStation®2

Zu hart für Weicheier.

Abgefahrene Tricks. Abschüssige Tracks. Absolute Power. Downhill Domination ist der neue Reißer für alle, die's hart mögen. Richtig hart. Zeig was du kannst und hol alles raus. In 9 Austragungsgebieten auf 27 Strecken. Abwechslungsreiche Spielmodi, abgefahrene Sounds sowie 14 verschiedene Fahrer sorgen für den absoluten Thrill. Deine Gegner? Kannst du kicken! Oder rempeln. Oder was dir sonst so einfällt. Downhill Domination. Der ultimative Höllenritt ab 16 Jahren!

www.codemasters.de

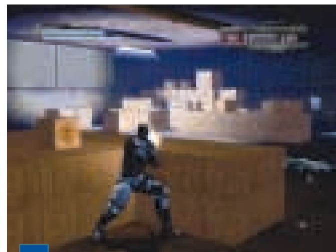
Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

kill.switch



PS2 Bei Sniperschüssen seid Ihr vor gegnerischen Feuersalven ungeschützt.



PS2 Fast perfekt: Viel solider kann eine Deckung kaum noch sein.



PS2 Jetzt nicht nervös werden: Nur wer stets eine sichere Deckung sucht und nicht ungeduldig vorprescht, erreicht lebend das Missionsende.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco Hometek, USA
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

Pro
- \+ gelungene Umsetzung der Grundidee
- \+ Steuerung mit etwas Übung prima
- \+ spannende Missionen,...

Contra
- – ...aber sehr knapper Umfang
- – teils nerviges Auswendiglernen nötig
- – zwangsläufig nur wenig Abwechslung

Alternativen:

PS2	**Operation Winback** (82%, MAN!AC 06/01)
Xbox	**keine erhältlich**
NGC	**keine erhältlich**

kill.switch

Playstation 2
Grafik 68 %
Sound 72 %
74 % Spielspaß

Coole Shooter-Action basierend auf einer feinen Grundidee, aber nur kurz und technisch schlicht.

Namco fährt verschiedene Veröffentlichungsstrategien in Europa: Während die prestigeträchtigsten Titel vom Schlage eines "Soul Calibur 2" oder "R: Racing" via Electronic Arts bzw. Nintendo für alle aktuellen Konsolen erscheinen, gibt's die weniger bekannte Garde mittels Sony-Exklusivdeal auf unserem Kontinent nur für die PS2. Neben "I-Ninja" (Test auf Seite 66) betrifft dies auch die Ballerei "kill.switch", deren Xbox-Version wir als Import in Ausgabe 01/04 unter die Lupe nahmen.
Eingebettet in mysteriöse Storyschnipsel übernehmt Ihr die Kontrolle eines namenlosen Söldners, der sich durch 15 feindverseuchte Levels wie arabische Wüstensiedlungen, verregnete Ölplattformen oder ein verstecktes Dschungellager kämpft. Dabei stürmt Ihr nicht wild um Euch schießend in Kamikazemanier auf die Gegner zu, vielmehr ist durchdachtes Vorgehen angesagt: Hinter fast allen Objekten und Wänden geht Ihr auf Knopfdruck in Deckung und bereitet Eure Attacken dermaßen geschützt vor. Wer seine Haut gar nicht riskieren will, hält nur seine Wumme ums Eck und deckt die Feinde mit 'Blindfeuer' ein. Haken an der Sache: Gezielte Schüsse schließt diese Option naturgemäß aus, Wirkungstreffer hängen also viel vom Glück ab.

Waffenspanner

Besser geht's, wenn Ihr kurz um die Ecke lugt und via Fadenkreuz die Bösewichte anvisiert oder im Idealfall gar eine Sniperwumme für die exakte Eliminierung auspackt – allerdings riskiert Ihr so natürlich eigenen Schaden. Für einen gebührenden Knalleffekt sorgen zudem die in limitiertem Vorrat mit Euch geführten Granaten, deren Explosion bei effektivem Einsatz gleich mehrere Schurken wegputzt oder sie dank Blendwirkung zeitweilig zu praktisch wehrlosen Opfern macht. Sorgen um zu große Ablenkung durch Rätseleinlagen braucht Ihr Euch nicht machen: Zwar bekommt Ihr im Laufe einer Mission gelegentlich neue Aufgaben mitgeteilt, aber komplizierter wie rudimentäre Schaltersuche oder das Abballern bestimmter Ziele wird's nicht – für konsequentes Ballern bleibt also genug Konzentration. *us*

Ulrich Steppberger



Namco macht aus einer schlichten Grundidee erstaunlich viel, für einen großen Hit reicht's aber nicht. So solide und mitunter spannend sich die taktisch angehauchte Ballerei auch spielt, es finden sich bei "kill.switch" diverse Macken. Während die Steuerung in Ordnung geht, sorgt die teils fiese Positionierung von Gegnern außerhalb Eures Sichtfeldes für Ärger – wer da nicht deren Auftreten auswendig lernt, kommt nicht weit. Das streckt das Spiel zwar, ein größerer Umfang wäre dennoch so wünschenswert gewesen wie eine geschliffenere Technik: So manche dröge Textur und vor allem die Ruckelanfälligkeit, selbst wenn nicht viel los ist, zeugen von Nachlässigkeit. Für Action-Fans lohnt sich's trotzdem, denn reizvoll und prima spielbar ist "kill.switch" allemal.



PS2 Fiese Sache: Während Euch der Feind mit wildem Kreuzfeuer bremst, läuft unerbittlich das Zeitlimit ab.



PS2 Sieht cool aus, sollte aber wegen mangelnder Effektivität nur im Notall eingesetzt werden: die 'Blindfeuer'-Variante.

Whiplash

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Crystal Dynamics, USA
Hersteller: Eidos
Website: www.crystald.com

Pro
+ launige Grundidee
+ witziges Heldenduo
+ überzeugende Synchronisation

Contra
- viele unnötige Längen im Leveldesign
- Kameraführung teils lästig
- Kartenbildschirm schlecht nutzbar

Alternativen:
PS2 Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/03)
Xbox Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Whiplash

Playstation 2: Grafik 70 % Sound 75 % – 74 % Spielspaß
Xbox: Grafik 73 % Sound 76 % – 75 % Spielspaß

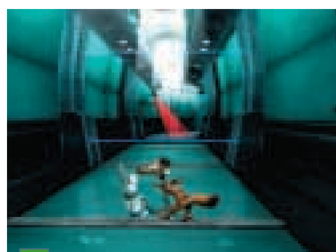
Skurrile Hüpferei mit witzigen Protagonisten, aber schlampigem Design – auf Dauer eintönig.


PS2 Mit Redmond und etwas Feingefühl knackt Ihr jede Automatik.


PS2 Helium macht high: Füllt Ihr das Langohr Redmond an Zapfstellen mit dem leichten Gas ab, schwebt Ihr probemlos bis unter die Decke.


XB Taktische Besprechung: Während menschliche Laborkräfte und Schutzmänner leicht zu schlagen sind, muss bei Blechgegnern eine andere Vorgehensweise her.

Kampf den Tierversuchen: Die 'Wir machen alles'-Firma Genron malträtiert Pelz- sowie Fellträger im Namen des Kommerz und wandelt unnütze Testobjekte in einem Genmanipulator um. Kurz bevor dem Wiesel Spanx und dem Karnickel Redmond dieses Schicksal blüht, kann das aneinandergekettete Duo ausbrechen. Unterstützt von den Anweisungen einer mysteriösen Stimme macht sich das ungleiche Paar nun daran, auf seiner Flucht die anderen Tiere zu retten und Genron zu verwüsten.


XB Déjà-vu: Durch solche Korridore rennt Ihr immer und immer wieder.

Ihr übernehmt die Steuerung von Spanx und damit indirekt auch Redmond: Da das Langohr an Euch gebunden ist, bleibt ihm trotz lautstarker Proteste nichts anderes übrig. Um Euch gegen die zahlreichen Gefahren im Genron-Komplex zu wehren, greift Ihr auf seine unfreiwillige Hilfe zurück: Weil Redmond aber durch die Experimente nahezu unverwundbar geworden ist, dient er kurzerhand als die perfekte lebende Angriffswaffe. Per Knopfdruck schwingt das Wiesel seinen kleinen Begleiter an der Kette und hetzt ihn so auf Gegner. Erledigte Feinde hinterlassen häufig bekömmliche Snacks, die Eure Charakterwerte aufmöbeln: Spanx sorgt für höhere Lebensenergie, während Redmond logischerweise in Sachen Schlagwirkung zulegt. Außerdem zertrümmert Ihr mit ihm sämtliches Mobiliar, um den Schaden zu erhöhen und ihn in Hyperaktivität zu versetzen – dann hüpft der Hase besonders flott herum und verprügelt alles, was sich in seine Nähe wagt.

Tierischer Terror

An speziellen Stationen könnt Ihr Redmond in Flammen setzen oder einfrieren, um einfache Rätsel zu lösen. Zwischendurch stopft Ihr ihn in Getriebe, um mit etwas Feingefühl Türmechanismen zu knacken oder befördert ihn per Wurf an Schwunghaken, mit deren Hilfe Ihr Euch dann über Abgründe hangelt. Selbst als Fesselballon muss das Langohr herhalten, wenn ihm eine Ladung Helium verpasst wird.

Euer nur als Stimme auftretender Helfer weist den Weg, denn zur Flucht aus der Fabrik müsst Ihr viele Aufgaben erledigen wie Aufzüge mit Strom versorgen oder Wachmänner aus ihren Kabinen locken. Bei erfolgreicher Absolvierung erhaltet Ihr zur Belohnung z.B. alle Levelkarten zum Aufspüren von unerforschten Bereichen oder Combo-Moves, damit Eure Attacken noch stärker ausfallen. *us*

Ulrich Steppberger



An schwarzem Humor mangelt es "Whiplash" nicht: Das durchgeknallte Tierduo gefällt mit haarsträubenden Aktionen und Redmonds (auch auf deutsch witzigen) fatalistischen Kommentaren. Die ersten Stunden macht die skurrile Hüpferei kräftig Laune, dann schleicht sich leider Monotonie ein: Einige Elemente wie z.B. das Knacken von Mechanismen oder die stets ähnlichen Verbindungskorridore werden permanent wiederholt und nerven auf Dauer. Dazu gesellen sich Schlampereien bei z.B. der Kameraführung oder teils unklare Aufgabenstellungen. Technisch präsentiert sich "Whiplash" unspektakulär, wobei die PS2-Fassung mehr mit Rucklern zu kämpfen hat – insgesamt ein solides Hüpfspiel, das aus seinem Potenzial aber leider längst nicht alles rausholt.

Spawn: Armageddon

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Spawn: Armageddon

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	55 %	61 %	58 %
Xbox	55 %	61 %	58 %
Gamecube	55 %	61 %	58 %

Keine Heldentat: noch akzeptable Comic-Versoftung mit ödem Spielverlauf und biederer Technik.



NGC Nervige Weiber: Diese Erzengel attackieren Euch gleich im Dutzend.



Das ging aber mal schnell: Bereits einen Monat nach unserem Import-TÜV (siehe MAN!AC 02/04) sucht Namcos Superhelden-Hackepeter auch PAL-Gefilde heim – Euro-Vertreiber EA sei dank.

Diabolischer Diebstahl

Hobby-Exorzisten stülpen sich die schwarze Kutte der titelgebenden Höllenkreatur über und befreien New York von einer Monster-Invasion. Schon beim Start des ersten von insgesamt 24 Szenarien lässt sich das offensichtliche Videospiel-Idol der Entwickler erkennen: Sowohl bei Kameraführung als auch Metzelablauf stand eindeutig Capcoms "Devil May Cry" Pate. Demnach haut Ihr dutzende Monstren via Axt zu Brei, meistert rudimentäre Hüpfeinlagen und packt zu Fernkampf-Zwecken dicke Wummen aus. Die Knarren-Palette reicht dabei von simplen Pistolen über doppelläufige Maschinengewehre bis hin zur Plasma-Kanone – Spawns eiserne Schleuder-Ketten sind freilich ebenso mit von der Partie. Als Belohnung für Eure braven Superhelden-Dienste erhaltet Ihr am Ende jeder Mission Seelenpunkte, welche sich sodann gegen Lebenskraft-Boni oder frische Munition eintauschen lassen. Außerdem warten neue Spezial-Fähigkeiten auf Euren dunklen Rächer: Habt Ihr nämlich genügend Nekroplasma gesammelt, entfesselt der Polygon-Heroe Strahlenangriffe oder schützt sich temporär mit einem Schutzschild.

Wer sich als Fan von Todd McFarlanes gemalter Schöpfung bezeichnet, freut sich weiterhin über freischaltbare Comic-Cover und eine Kreaturen-Enzyklopädie, die sämtliche Erzfeinde fein säuberlich auflistet. *tk*



XB Maue Höhepunkte: Die gelegentlichen Bosskämpfe gegen Spawns Comic-Widersacher kranken an fehlender Übersicht – schießt einfach wild drauf los!

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

Entwickler: Point of View, USA
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

Pro
+ ordentliche Ausnutzung der Lizenz
+ adäquate Auflevel-Möglichkeiten

Contra
– langweilige Level-Optik
– nervige Sprungeinlagen
– ständige Kamera-Schlingereien
– zu eintöniges Spielprinzip

Alternativen:

PS2	**Devil May Cry 2** (80%, MAN!AC 04/03)
Xbox	**Legacy of Kain: Defiance** (siehe Test auf Seite 46)
NGC	**Legacy of Kain: Blood Omen 2** (86%, MAN!AC 03/03)

Thorsten Küchler



Wer Ideen bei den Besten klaut, muss sich auch mit ihnen messen lassen: Leider zieht Namcos apokalyptische Metzelorgie im Vergleich mit Genre-Größen wie "Devil May Cry" klar den Kürzeren. Besonders die ständig gleichen Balgereien mit gesichtslosem 08/15-Monstervolk lassen Euch schon bald vor Langeweile das Pad aus der Hand fallen. Grafisch kommt der Kuttenmann dank karger Levels und mauer Texturen ebenfalls kaum über 'Alles schon mal schöner gesehen'-Niveau hinaus. Wenigstens gab man sich mit der deutschen Synchronisation hörbare Mühe. Dennoch finden nur Anhänger des Comic-Originals sowie absolute Schnetzel-Fanaten Gefallen am abwechslungsarmen "Spawn"-Treiben – der Rest greift lieber zur oben zitierten Capcom-Teufelei.



PS2 Der Rächer mit dem roten Mantel: Um auf weit entfernte Plattformen zu gelangen, packt Ihr Spawns Cape aus und gleitet sanft hinüber.

Playstation 2 | Xbox

Urban Freestyle Soccer



XB Da will ich hin: Die aus Segas "Soccer Slam"-bekannten 'Hot-Spots' aktiviert Ihr für kurze Zeit, sobald die Trick-Leiste gefüllt ist.

In Acclaims Hinterhofgebolze kickt Ihr mit bis zu vier menschlichen Hobbyfußballern gegen Graffiti-Freaks, knapp bekleidete Honeys oder krasse Eastside-Rapper um Euer Platzrecht. Ein Team besteht dabei aus drei Feldspielern und einem Fliegenfänger, die sich in acht verschiedenen Spielmodi wie dem lässigen 'Freestyle'-Modus duellieren. Fairplay existiert beim Straßenkick nicht – hinterhältige Tacklings oder Fausthiebe werden nicht geahndet. Die Ball-Virtuosen beherrschen Spezial-Tricks, die sich bei voller Trick-Leiste aktivieren lassen: Füllt diese mit No-Look-Pässen, tollen Dribblings oder waghalsigen Direktabnahmen. Power-Ups, die Eure Grundgeschwindigkeit erhöhen oder einen ultimativen Schuss ermöglichen, solltet Ihr ebenso aufsammeln. Die Animationen der Fußballjongleure können sich durchaus sehen lassen und auch die Rap- und R'n'B-Musik gefällt. Die hektische Steuerung, die unübersichtlichen Kameraperspektiven und die seltsame Ballphysik frustrieren jedoch. Fun-Kick-Primus bleibt somit "Sega Soccer Slam". *rf*



PS2 Fliegenfänger: Die Karate-Kick-Torhüter stellen sich ziemlich doof an.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Silicon Dreams, UK
Hersteller: Acclaim
www.acclaim.de

USK-Rating: 12
Preis: ca. 55 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Alternativen:

PS2	Sega Soccer Slam (75%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)
NGC	Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)

Playstation 2
Grafik 62 %
Sound 78 %
61 % Spielspaß

Xbox
Grafik 60 %
Sound 78 %
61 % Spielspaß

Amüsantes Hinterhofgebolze, das aber an träger Steuerung und obskurer Ballphysik krankt.

Rogue Ops



PS2 Röntgenbild: Im Nahkampf lässt Nikki gerne mal Knochen knacken.



PS2 Die letzte Lösung: Wenn Ihr trotz aller Schleicherei entdeckt werdet, holt Eure knackige Blondine das Automatik-Gewehr raus und sorgt für klare Verhältnisse.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, leichte Geschwindigkeitseinbußen
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

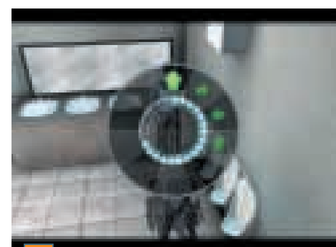
Gamecube
PAL: Vollbild, leichte Geschwindigkeitseinbußen
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2



Die Welle der "Splinter Cell"-Plagiate rollt weiter: Nachdem bereits Ataris "Mission Impossible" schamlos auf Sam Fishers Spuren wandelte, greift nun Kemco nach den Stealth-Sternen.

Blondine mit Köpfchen

Zur Abwechslung übernehmt Ihr im Spion-Spektakel der "Die Hard: Vendetta" Macher Bits Studios die Rolle einer weiblichen Agentin: Nikki Connors tritt in acht Missionen gegen ein internationales Terrornetzwerk namens Omega 19 an. Hierfür wurde die knackige Dame nicht nur körperlich gestählt, sondern auch mit einer Vielzahl an Geheimdienst-Gimmicks ausgestattet: So glotzt Ihr per Infrarotbrille durch Wände, erkundet mit den Augen einer Flugdrohne den nächsten Level-Abschnitt oder dringt via Retina-Scanner in Hochsicherheitstrakte ein. Im Nahkampf greift die kühle Blonde hingegen auf handfestere Methoden zurück: Wer sich ungesehen anschleicht, darf sein Opfer mit Knochenbrecher-Manövern abmurksen – allerdings klappt's nur, wenn Ihr rechtzeitig eine vorgegebene Tastenkombination nachtippt. Wer lieber als Langfinger agiert, lässt sämtliche Schufte am Leben und stibitzt im geeigneten Moment deren Schlüsselkarten. Löst Ihr jedoch einen Großalarm aus, hilft nur noch die Flucht nach vorn: Sniper-Gewehr, Giftpfeil-Armbrust oder Wurfstern legen jeden Halunken blitzschnell schlafen. Die leblosen Körper versteckt Nikki schließlich in dunklen Ecken oder wuchtet sie zum nächsten Wandschrank. Weil Euer knallhartes Mädel zudem eine Kunstturn-Ausbildung genossen hat, solltet Ihr Ausschau nach grünen Symbolen halten: Nur an diesen Stellen kann Nikki ihren Greifhaken einsetzen bzw. raufklettern. *tk*



NGC Nette Idee: Für Schleich-Attacken drückt Ihr eine Tastenfolge nach.

Thorsten Küchler



Würde mich nicht wundern, wenn Ubisoft bald Tantiemen einfordert: Egal ob Augenscanner, Restlichtverstärker oder Missionsaufbau – "Rogue Ops" leiht sich seine Ideen schon zu deutlich vom Genre-Primus "Splinter Cell". Dass Kemcos Schleich-Beitrag dennoch nicht zum schnöden Plagiat verkommt, muss man den Entwicklern hoch anrechnen: Hier ein paar innovative 'Stealth-Kills', dort ein paar fesche Hacker-Aufgaben und schon wird ein eigenständiges Spiel draus. Trotzdem ist Nikki Connors mehr Lückenfüller denn ernsthafte Konkurrenz fürs kommende "Pandora Tomorrorw", und das liegt vornehmlich am dämlichen Wachpersonal sowie hakeligen Kletter-Einlagen. Dennoch können Hobby-Agenten bei diesem grafisch soliden Titel nicht viel falsch machen – sehr nett!

Rogue Ops

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	75 %	72 %	80 %
Xbox	78 %	72 %	80 %
Gamecube	77 %	72 %	80 %

Die Braut haut aufs Auge: feminine, spaßige "Splinter Cell"-Variante ohne gröbere Schnitzer.

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Bits Studios, England
Hersteller: Kemco
Website: www.rogueops.com

Pro
+ sehr ordentliche Präsentation
+ witzige Hightech-Gerätschaften
+ eigenständige, sinnvolle Ideen

Contra
– teils strohdumme KI-Wachmänner
– fummelige Kletter-Einlagen
– vorhersehbares Leveldesign

Alternativen:

PS2	Mission Impossible: Operation Surma (81%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Mission Impossible: Operation Surma (81%, MAN!AC 01/04)
NGC	Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MAN!AC 07/03)

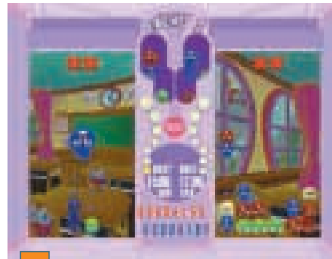


XB Unpraktisch: Damit Nikki in Schächte klettert, müsst Ihr Euren Blick genau auf die entsprechende Stelle lenken – nur dann erscheint das Interaktions-Symbol.

Puyo Pop Fever




PS2 Sobald die mittlere Leiste gefüllt ist, landet Ihr im 'Fever'-Modus: Sendet Eurem Feind zig Puyo-Ketten (links). Doch selbst 'Fever'-Attacken könnt Ihr kontern (rechts).



NGC Neu sind die großen Puyos, die sich in bis zu vier kleine spalten.

Der große Puzzle-Boom Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre bewegte auch Sega nach "Columns" dazu, sich einen putzigen Ableger auszudenken: Eure Aufgabe war es, glubschäugige Puyos zum Explodieren zu bringen, indem Ihr jeweils mindestens vier der wabbeligen Dinger neben- oder aufeinander gereiht habt. Mit der aktuellen Remake-Welle spült uns Sonic Team eine taufrische Fassung der farbigen Blobs in Geschicklichkeits-Gefilde.

Frische Puzzle-Ideen

Auch in der bunten Neuauflage des japanischen Knobelklassikers solltet Ihr möglichst große Puyo-Populationen bilden, um so gewaltige Kettenreaktionen auszulösen. Dadurch sendet Ihr Euren CPU- oder menschlichen Kontrahenten eine geballte Ladung grauer, schwer abzubauender Puyos. Damit die lästigen Dinger gar nicht bei Euch auftauchen, führt Ihr innerhalb kürzester Zeit einen Konter aus ('Offsetting'). Verinnerlicht diese Taktik, denn ansonsten seht Ihr gegen die starken CPU-Gegner bald kein Land mehr. Durch variantenreiches Puzzeln ladet Ihr allmählich Eure 'Fever'-Anzeige auf. Ist diese gefüllt, werdet Ihr in den abstrus-konfusen 'Fever'-Modus geschaltet: Vorbereitete Puyo-Ketten ermöglichen Euch, dem Gegenüber eine gigantische Ladung grauer Blobs zu verpassen. Für Einzelspieler stehen drei Schwierigkeitsgrade im Story-Modus zur Verfügung sowie diverse 'Endlos'-Modi. Richtig bunt wird es aber gegen einen menschlichen Gegner: Hier spielt Ihr beispielsweie mit normalen ('Fever' aktiviert), klassischen oder selbst editierten Regeln. Grafisch wartet die Knobelei mit knallbunten Charakteren und netten 3D-Effekten auf. *rf*

Raphael Fiore



Ein Hoch auf die hohe Puzzlekunst: In "Puyo Pop Fever" wird das schon äußerst dramatische Originalkonzept nochmals durch flotte Neuerungen wie das besonders spannende 'Fever'-Feature aufgewertet. Für Außenstehende wie Einsteiger besteht Segas Puzzle-Knüller zu Beginn nur aus Hektik und Zufall – doch nach kurzer Eingewöhnungszeit verfallen auch sie dem Puyo-Fieber: Denn das flinke Geschehen birgt märchenhaft viele taktische Möglichkeiten innerhalb des simplen Spielprinzips. Erfreulich: Selbst "Tetris"-Strategen, die möglichst schnell alle putzigen Puyos vom Bildschirm fegen wollen, werden mit einer Reihe leicht abzubauender Blobs belohnt. Während sich Einsteiger im niedrigsten Schwierigkeitsgrad ideal mit den Regeln vertraut machen, freuen sich Profis später auf die hochgradig starken CPU-Gegner. Die spielerische Krönung stellen aber die hitzigen Mehrspieler-Duelle dar: Beschimpfungen unter der Gürtellinie sind vorprogrammiert, wenn ein akribisch ausgearbeiteter Angriff gnadenlos gekontert wird. Auch die süße Grafik und der beruhigende Sound passen herrlich zu diesem extragünstigen Knobelspaß.



XB Bei den großartigen Zweispieler-Duellen geht es meist heiß her: Die Gebrüder Frankenstein schlagen gerade mit einer vernichtenden Kettenreaktion zu.

Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sonicteam.com

Pro
+ fesselndes Spielprinzip
+ taktisch enorm vielfältig
+ alte und neue Puzzle-Elemente gemixt
+ extra-knuddlige Charaktere

Contra
- für Einsteiger anfangs zu hektisch
- keine abgefahrene Vierspieler-Variante

Alternativen:

PS2	Eggo Mania (63%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Tetris Worlds (72%, MAN!AC 11/02)
NGC	Worms Blast (60%, MAN!AC 11/02)

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 25 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Puyo Pop Fever

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	56 %	64 %	75 %
Xbox	56 %	64 %	75 %
Gamecube	56 %	64 %	75 %

Preisgünstiger, japanischer Knobel-Klassiker mit intelligenten, neuen Features.

NFL Street

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  frei Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

NFL Street

Playstation 2: Grafik 81 %, Sound 74 % — 84 % Spielspaß
Xbox: Grafik 82 %, Sound 76 % — 84 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 82 %, Sound 74 % — 84 % Spielspaß

Toll aufgemachtes Spaß-Football mit Tiefgang, dem aber die Einsteigerfreundlichkeit abgeht.



NGC Die schummrige Beleuchtung des Dachplatzes macht Spielzüge schwer.



Electronic Arts' 'Big'-Sportspielreihe wagt sich erneut auf die Straße: Nach zwei Basketball-Episoden ist mit "NFL Street" allerdings das uramerikanische Football an der Reihe. Wie bei "NBA Street" geht's also nicht mit offiziellem Regelwerk zur Sache, stattdessen wurde das Spiel mit der Lederpille auf zugänglicheres Freizeit-Niveau vereinfacht. So stehen z.B. pro Seite nur sieben statt elf Mann auf dem Feld, Punts gibt's ebenso wenig wie Field-Goal-Versuche. Wer einen Touchdown schafft, spielt Extrapunkte mit einer Pass- (zwei Punkte) oder Lauf-Conversion (einen Zähler) aus. Das Geschehen legt damit einen Zahn zu, allerdings bedarf die Steuerung etwas an Übung, damit Ihr vor allem in der Defensive nicht alt ausseht. Nicht unterschätzen solltet Ihr zudem die Gegebenheiten der acht Plätze: Da Ihr an Alltagsorten spielt, stehen schon mal Mülltonnen im Weg, wird am Strand in Wassernähe das Laufen schwerer oder prallt der geworfene Ball bei Passversuchen von der niedrigen Hallendecke ab.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ witzige Optik mit Cartoon-Einschlag
+ originell umgesetzte Spielfelder
+ motivierender Karriere-Modus

Contra
– Steuerung kompliziert
– für Einsteiger recht frustig
– Ballverluste passieren etwas zu häufig

Alternativen:

PS2	ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03)
Xbox	ESPN NFL Football (89%, MAN!AC 12/03)
NGC	Madden NFL 2004 (89%, MAN!AC 11/03)



XB Jetzt aber kräftig Knöpfchen hämmern: Wenn Ihr Glück habt, erwischen Euch die Verteidiger nicht mit voller Wucht. Dann könnt Ihr mit Dauerfeuer noch entwischen.

Neben der reinen Punktejagd spielt auch bei "NFL Street" der Stil eine gewichtige Rolle: Nur wer spektakulär auftritt und per Knopfdruck coole Moves abzieht, ergattert matchentscheidende 'Game Breaker'-Aktionen, riskiert damit aber auch Ballverlust bei gegnerischen Tackles.

Die Pille für den Mann

Neben Freundschaftsspielen mit Eigenbauteams und echten Profiathleten stürzt Ihr Euch in eine ausgewachsene Karriere: Dort kämpft Ihr Euch durch die acht Regionalligen der NFL bis zum großen Finale gegen eine Legenden-Truppe. Um dafür gerüstet zu sein, müsst Ihr aber nicht nur 32 Teams schlagen, sondern Eure Mannen kräftig aufmöbeln. Dafür tretet Ihr zu zahllosen Kurz-Herausforderungen an, in denen Ihr Bedingungen wie z.B. ein Mindestmaß an Stilpunkten oder nur Laufspiel-Touchdowns erfüllen müsst. Als Belohnung für die Mühen winken dann Entwicklungspunkte für das Team, neue Outfits und ganz spezielle Klamotten, die den Fähigkeiten des jeweiligen Spielers einen Schub verleihen. *us*

Ulrich Steppberger



"NFL Street" weckt zwiespältige Gefühle: Zum einen gelang die Präsentation mitsamt ebenso stilvoller wie toll animierter Optik hervorragend und übertrifft somit gar den Basketball-Kollegen. Zum anderen wurde die Umsetzung des Straßenkonzepts zwar mit viel Liebe angegangen, treibt aber davon angelockte Neulinge zur Verzweiflung. Dank hohem Tempo und dem Fehlen eines spielbaren Tutorials machen Euch im Karriere-Modus schon der ersten Gegner platt – zumal Fumbles und Interceptions bei Einsatz der Stil-Moves nicht gerade selten sind. Schade, denn aufgrund der originellen Spielfelder und der vielen Herausforderungen wäre für ausreichend Langzeitmotivation gesorgt – so aber ist's ein klarer Fall für Football-Profis.



PS2 Bei Tackles wird mit Raubeinigkeit nicht gespart. PS2-Eierwerfer müssen zudem mit einem flimmrigen Bild leben, der Rest ist wie bei Xbox und Gamecube.

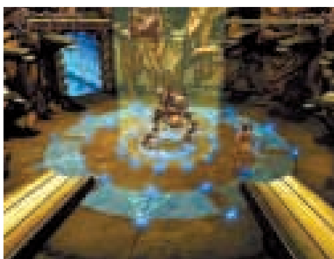
Kaena


PS2 Die Armbrust macht auch den lästigsten Flugechsen den Garaus.

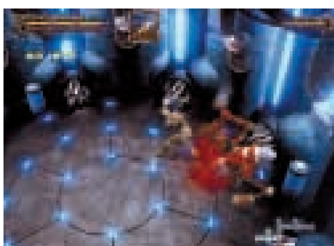

PS2 Die teils vorberechneten Zwischensequenzen sind sehr ansehnlich.


PS2 Schlachtengetümmel: Ein Schwerpunkt sind Klingenduelle gegen feindselige Axis-Lebewesen.

Gefahr für Axis: Das gigantische Baumgewächs beherbergt eine vielfältige Flora wie Fauna und ist Heimat der hübschen Kaena. Doch sie folgt nicht dem blinden Glauben ihres Volkes, das die immer häufiger auftretenden Katastrophen den Göttern zuschreibt. Deshalb macht sie sich auf, der unbekannten Bedrohung in sieben Levels auf den Grund zu gehen.
Der Titel basiert auf dem CGI-Film "Kaena: The Prophecy" (siehe Kasten) und zeigt sogar Zwischensequenzen aus dem computeranimierten Streifen. Bei der Spielmechanik setzten die Entwickler dagegen auf Bewährtes und guckten vieles von "Resident Evil" ab: Neben der gleichartigen Steuerung kommen Zocker in den zweifelhaften Genuss von vorberechneter Spieleumgebung samt festgelegter Perspektiven, das Inventar beschränkt sich auf gesammelte Waffen. Kurz nach Beginn ihres Abenteuers nimmt die knapp bekleidete Heldin Kontakt zu einem überirdischen Wesen auf, das die Welt retten könnte – doch dazu sind sieben gut bewachte Kristalle nötig, die natürlich nur sie erringen kann.




PS2 End- und Zwischenbosse erfordern Taktik und viel Ausdauer.


PS2 Bei schwer bewaffneten Robotern sind oftmals Combo-Angriffe nötig.

Forscherherz

Bei der linearen Erforschung von Axis sind Klettereinlagen ebenso wie lange Suchereien Mangelware – der Spielschwerpunkt liegt vielmehr bei häufigen Kämpfen. Denn eine Unmenge an Tieren, Androiden und wilden Eingeborenen stellt sich Euch in den Weg. Via R1-Taste visiert Ihr Feinde an und holt mit den Aktionsbuttons zu mehr oder weniger effektiven Combos aus. Nebenbei erringt die wackere Amazone auch immer durchschlagendere Waffen: Anfangs noch mit einem Messer bewaffnet, gesellen sich später Schwerter, Armbrust oder gar Laserkanonen dazu. So lassen sich die Gegnerscharen effektiv bekämpfen. Schließlich holt sie bei voll aufgeladener Energie zur Super-Combo aus – nützlich bei dicken Bossen. *ts*

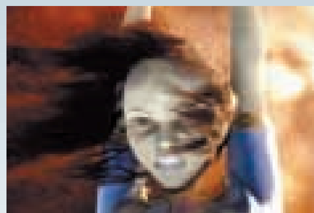
Thomas Stuchlik



Auf den ersten Blick verspricht der überraschend aufgetauchte Titel große Action-Kost, schon der hübsche Vorspann lässt auf mehr hoffen. Doch der Schein trügt: Mag die gewöhnungsbedürftige Steuerung beim Erforschen noch ausreichen, versagt diese spätestens bei den unzähligen nervigen Kämpfen. Die viel zu häufig auftretenden Feindesscharen ziehen dazu noch das Spiel unnötig in die Länge: Flucht ist leider ebenso ein Fremdwort wie übersichtliche Kameraperspektive. Schlecht auszuführende Combos, unfaire Positionierung von Speicherpunkten und weitere Ungereimtheiten lassen an den Fähigkeiten der Entwickler zweifeln. So bleibt's bei einer unausgegorenen Filmumsetzung, die höchstens abgehärtete Hack'n'Slay-Veteranen anspricht.

CGI made in Frankreich

Europas erster computeranimierter Film "Kaena: The Prophecy"



Der erste europäische computeranimierte Streifen kommt aus den französischen Studios Xilam Films und StudioCanal. Mit "Kaena: The Prophecy" (vormals "Axis") schuf Regisseur Chris Delaporte einen Fantasy-Film in einer bizarren Baumwelt. Das riesige Gewächs verzweigt sich 100 Meilen über der Erdoberfläche und beherbergt unzählige Tiere und Pflanzen, darunter auch vielfältige Stämme. Die Heldin Kaena (mit der Stimme von Kirsten Dunst) macht sich auf, um herauszufinden, warum ihr bedrohter Lebensraum von tödlichen Katastrophen heimgesucht wird.
Die Entwicklung des 85 Minuten langen CGI-Streifens begann 1999 mit einem Budget von 27 Millionen US-Dollar und lief im Juni 2003 in französischen Kinos an. Die weltweite Veröffentlichung soll Mitte 2004 folgen. www.kaena.lycos.fr

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Namco/Xilam, Japan/Frankreich
Hersteller: Sony
Website: www.xilam.com

Pro
+ simple Haudrauf-Action
+ hübsche Heldin

Contra
– häufige, nervige Kämpfe
– verwirrende Kameraperspektiven
– unbrauchbare Steuerung
– willkürliche Speicherpunkte

Alternativen:
PS2: Onimusha 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox: Indiana Jones (72%, MAN!AC 04/03)
NGC: P.N. 03 (77%, MAN!AC 09/03)

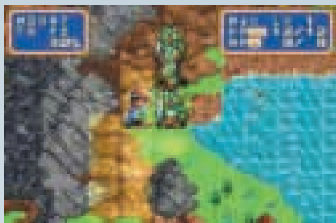
Kaena
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 64 %
48 % Spielspaß

Frustiges wie eintöniges Action-Gekloppe – da rettet auch die nette Inszenierung nichts mehr.

Handheld-Themen im Überblick

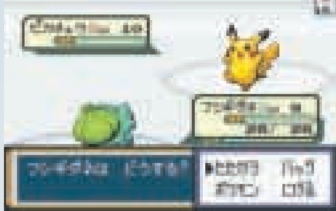
Shining in Germany

Nachschub für Strategen: Segas "Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon" soll schon im April nach Europa kommen.



Funk-Pokémon

Seit Ende Januar ist in Japan das Modul-Duo "Pokémon Fire Red & Green Leaf" erhältlich – es handelt sich um überarbeitete Neuauflagen der Episoden "Rot" und "Grün". Per Wireless-Adapter kämpft man nun per Funk, neue Figuren sowie Events würzen die Handlung und der TV-Teaching-Modus erklärt Einsteigern die Regeln.



Win-Handheld: Pack den Tiger in die Tasche

2003 hat es Bill Gates angekündigt, jetzt reifen die ersten Früchte: Windows-CE.NET soll in Zukunft als Basis einer ganzen Palette verschiedener Handhelds dienen, die Euch in erster Linie unterhalten wollen. Anfang Januar präsentierte der amerikanische Entwickler Tiger Telematics auf der Consumer Electronic Show 2004 in Las Vegas einen ersten Prototypen: Das Gametrac (vorläufiger Titel) ist etwas kleiner als der ausgeklappte GBA SP und mit dem beleuchteten QVGA-TFT (320x240 Pixel) qualitativ einem Pocket-PC ebenbürtig. Auch im Inneren schlummert bekannte Hardware, ein Arm9-Prozessor mit 400 MHz, 64-Bit-Grafikprozessor und 64 MB Speicher. Mit dieser Power kann der Gametrac spektakuläre 3D-Grafik auf den Bildschirm bringen. Bedient wird das Handheld nicht mit dem Stift, sondern über die gewöhnlichen Steuerelemente eines Spielehandhelds: Das Achtwegekreuz, die zwei Schultertasten und aber noch lange nicht alles: Mit der eingebauten Digicam schießt Ihr Fotos, die sich auch via GPRS als MMS versenden lassen – SMS-Nachrichten sind ebenfalls möglich und können auch von Spielen als Link benutzt werden. Mit dem Zocker gegenüber verbindet Ihr Euch per Bluetooth, außerdem will Tiger eine USB-Schnittstelle integrieren. Noch erstaunlicher sind die GPS-Funktionen, mit denen sich Gametrac-Spieler gegenseitig orten und auf so genannte 'Location Based Services' zugreifen können – der Gametrac soll Euch in Zukunft also auch den Weg zum nächsten McDonald's zeigen.



Für gute Unterhaltung sorgen MP3-Musik und MPEG4-Filme, die Ihr mit dem eingebauten Windows Media Player 9 abspielt. Filme müsst Ihr natürlich auf das kleine Display anpassen, einen 90-Minuten-Streifen rechnet Ihr mit einem aktuellen Win-PC in etwa einer Stunde auf Gametrac-Format. Der belegt dann rund Speichermedien (SD-Cards, 512 MB) bis zu drei Filme – das reicht sogar für einen längeren Flug!

Das Gametrac soll noch in diesem Jahr in Europa erscheinen, zu weiteren technischen Details und den kommenden Spielen gibt es aber bislang noch keine handfesten Fakten: Auf der Messe CES durften die Besucher unter anderem "Doom" zocken, aber das ist für Win-CE schon lange kostenlos verfügbar. Die Homepage www.gametrac.com hält Euch auf dem Laufenden. *oe*



Technical Director Steve Carrol präsentierte auf der CES 2004 das Gamtrac.





Design-Entwürfe aus dem 3D-Studio: Auffallend am Gametrac ist das schlanke Gehäuse und die beiden Schultertasten, die wie breite Antennen herausragen.

POCKET NEWS

Ran an den Gürtel: GBA-SP-Tasche mit Stil



Mit schnieker Laptop-Optik lässt der GBA SP das Kinderzimmer-Image hinter sich, aber den Taschenherstellern ist das bislang nicht aufgefallen. Sowohl in Sachen Material als auch Optik passen die Tragetaschen eher an das Hintbag eines Skaters, als an den Gürtel eines Außendienstlers. Jetzt verkauft Mad Catz den ersten Gürtelclip, der optisch zu Anzug und Handyetui passt: Die 'MC Ledertasche' kostet 20 Euro, ist aus glänzendem Kunstleder und sitzt durch den steifen Clip an der Rückseite straff am Gürtel – besorgt sie Euch bei www.nbgshop.de.

Wiedergeburt des Famicom

Importfans mit Sinn für Retro-Klassiker dürfen sich auf ein ganz besonderes Sammlerstück freuen: Ab Februar verkauft Nintendo Japan einen GBA SP im farblichen Design der Oldie-Konsole Famicom (in Europa Nintendo Entertainment System, kurz NES). Die passenden Spiele kommen von Nintendo, Namco und Hudson als "Famicom Mini Series": Zehn unveränderte Klassiker sind geplant, darunter "Super Mario Bros.", "Bomberman", "Star Soldier" und "Excite Bike" (links). Die Module sollen in Japan umgerechnet nur 18 Euro kosten.



Medal of Honor: Infiltrator

Der Zweite Weltkrieg geht weiter! Zum Glück nur in miniaturisierter Form, denn Electronic Arts' "Medal of Honor"-Reihe schickt Euch abermals an die Handheld-Front.
In 15 umfangreichen Missionen übernehmen GBA-Soldaten die Rolle des US-Kämpfers Murphy, der sich auf allerhand Schlachtfeldern mit Nazi-Schergen balgt. Konträr zu den 128-Bit-Ablegern der Historien-Schießerei schlurft Ihr jedoch nicht durch Ego-Levels, sondern betrachtet das bleihaltige Geschehen aus der Vogelperspektive. Ansonsten wurden sämtliche "Medal of Honor"-Tugenden aufs mobile Videospiel-Vergnügen übertragen: So schleicht Euer Pixel-Recke etwa an Scheinwerfern vorbei, überrumpelt unachtsame Wachmänner oder sprengt per Handgranate ganze Munitionslager in die Luft. Destruktive Zocker freuen sich zudem über rumstehende Flakgeschütze sowie Panzer: Ein Druck auf die Schultertaste genügt und schon räumt Murphy noch martialischer mit den Achsenmächten auf.
Weiterhin für Abwechslung sorgen diverse Action-Intermezzi, bei denen Ihr im "Time Crisis"-Stil per Fadenkreuz auf anstürmende Feind-Bataillone ballert. Wer die Solo-Kampagne bewältigt hat, darf sein Glück hernach beim 'Survival'-Modus versuchen oder kooperativ mit einem Kumpel ins Gefecht ziehen. Cube-Besitzer nutzen ihren GBA darüber hinaus als Levelkarte für "Medal of Honor: Rising Sun" – die Link-Option macht's möglich. *tk*


GBA Dumm gelaufen: Vorm Tor zum Hauptquartier wird Murphy eingekesselt.


GBA Vorsicht: Die Suchscheinwerfer der Wachen könnten Euch entdecken!


GBA Klassiker-Stimmung: Ab und an ballert Ihr aus Ego-Sicht auf Nazis.

Thorsten Küchler



Deutlich besser als der große "Rising Sun"-Bruder: Sorgte die aktuelle 128-Bit-Inkarnation noch für Enttäuschung, überrascht "Infiltrator" mit packendem Missionsablauf und blitzsauberer Steuerung. Tatsächlich taumeln Anhänger der legendären Ego-Vorlage von einem Déjà-vu ins nächste: Egal ob Schleicheinsätze, Flak-Knallereien oder geskriptete Überraschungsangriffe – was die stationären Konsolen können, kann der GBA schon lange. Hinsichtlich der technischen Ausführung haben sich die Programmierer ebenfalls nichts vorzuwerfen: Malerische Bitmap-Hintergründe, adrette Animationen, coole Sprachsamples sowie qualitativ tolle Wochenschau-Videos hieven das Action-Fest auf den Handheld-Balkon – einzig der herbe Schwierigkeitsgrad sorgt ab und an für Frust.



Entwickler: Netherock, England
Hersteller: Electronic Arts
www.electronic-arts.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

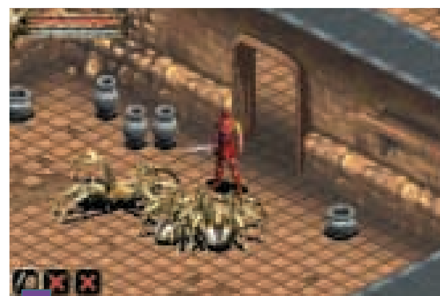
GBA
Grafik 83 %
Sound 84 %
85 % Spielspaß

Feuer frei: technisch wie spielerisch herausragende Mini-Adaption der bekannten Action-Serie.

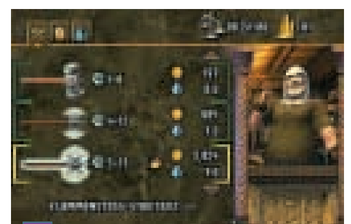
Baldur's Gate Dark Alliance


GBA Ghostbusters: Die Nekromantenkugel spuckt untotes Gesocks aus.

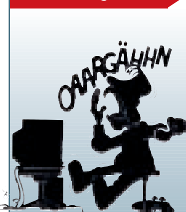
Es ist wieder soweit: Das RPG-Mekka "Baldur's Gate" öffnet ein weiteres Mal die spinnwebenverhangenen Tore, um Horden von monstermeuchelnden Fantasy-Jüngern Einlass zu gewähren. Während der zweite "Dark Alliance"-Teil auf PS2 und Xbox für durchwachte Nächte sorgt, dürfen GBA Kerkermeister durch eine auf Nintendos Winzling zugeschnittene Sparversion stromern, die sich lose am ersten Teil des Hack'n'Slay-Epos orientiert. Die uninspirierte Alibi-Story wird in schlampig übersetzten deutschen Bildschirmtexten dargeboten und führt ohne Umwege zum Kern des Spiels: Diverse Monster aus Garry Gygax' berühmten 'Dungeons & Dragons'-Universum tummeln sich in Kellergewölben, Kanälen respektive Kerkern und warten darauf, der tödlichen Klinge des hübsch animierten Heldensprites zu begegnen. Dieser bedient sich einer überschaubaren Auswahl an Nahkampf- Distanz- sowie Zauberwaffen und sammelt nach dem Sieg über Kobolde, Spinnen oder Beholder deren zurückgelassene Habe ein. Nach und nach verschafft sich Euer namenloser Kämpfer, Bogenschütze oder Zauberer so bessere Attributwerte, lernt Spezialfähigkeiten und optimiert seine Expeditionsausrüstung. Neue Aufträge werden von Passanten verteilt, Einkäufe könnt Ihr im Heldensupermarkt tätigen, in dem Ihr überzählige Mord- und Rüstwerkzeuge verscherbeln und Eure Reichtümer in magische Waffen, Amulette und Heiltränke investieren könnt. *mw*


GBA Arachnophobia: Kellerspinnen sind die ersten härteren Gegner auf Eurer Dungeon-Tour.


GBA Der arme Lykanthrop kommt nicht durch die Tür und wird verhackstückt.

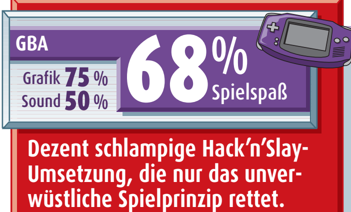

GBA Welches Schwerterl hätten's gern? Beim Händler gibt's Mordwerkzeuge.

Max Wildgruber



Hoffentlich nicht Allianz versichert! Obwohl das unverwüstliche Jäger- und Sammler-Prinzip auch auf dem GBA ein paar Stunden Spaß macht, bietet die Handheld-Version von "Baldur's Gate" zu wenig, um neben der starken RPG-Konkurrenz bestehen zu können. Ein- und dieselbe Optik für alle drei Charakterklassen, selbst für GBA-Verhältnisse miese Soundkulisse und Gegner unterhalb des KI-Gefrierpunktes verstellen den Weg zu höheren Wertungsregionen. Positiv fallen die mitunter hübschen Umgebungsgrafiken und überdurchschnittlich guten Animationen ins Auge. Auch die ruckelfrei inszenierten Massenschlachten mit bis zu fünf Sprites gleichzeitig auf dem Display bringen Laune. Leider fehlt der Feinschliff, darum: nur für Hack'n'Slay-Fans!

Entwickler: Magic Pockets, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1



GBA
Grafik 75 %
Sound 50 %
68 % Spielspaß

Dezent schlampige Hack'n'Slay-Umsetzung, die nur das unverwüstliche Spielprinzip rettet.

Harvest Moon: Friends of Mineral Town

Euer heimeliges, jedoch strapaziöses Bauernleben beginnt nach einer traurigen Geschichte: Ein einsamer alter Mann vermacht Euch nach seinem Ableben den von ihm in Schuss gehaltenen landwirtschaftlichen Betrieb. Der letzte Wille des Verstorbenen ist Euch heilig und so nehmt Ihr das Angebot prompt an. Allerdings bemerkt Ihr fix, dass Ihr Euch eine Menge Arbeit aufgehalst habt: Denn die neue Karriere startet Ihr lediglich mit spärlicher Ausrüstung wie Hammer und Sichel. Damit bringt Ihr erstmal den Hof auf Hochglanz – doch auf diese Weise verdient Ihr kein Geld. Ergo schafft Ihr Euch Milch produzierende Kühe, Wolle spendende Schafe und Eier legende Hühner an. Selbstredend, dass auch die Tiere Futter, medizinische Hilfe und Eure soziale Kompetenz benötigen. Im beschaulichen Dörfchen braucht Ihr Euch keine Sorgen um Diebe oder anderes Lumpenpack zu machen – einzige Feinde sind die tickende Uhr und die Jahreszeitenwechsel. Denn diese beeinflussen Euren Tagesablauf und das jeweilige Gemüse, das Ihr anpflanzen könnt. Rollenspieltypisch dürft Ihr auch all Eure Gegenstände aufleveln, indem Ihr sie häufig benutzt oder Erweiterungen kauft. Passt zugleich auf Eure Energieressourcen auf – gönnt Euch deshalb ein Bad in der heißen Quelle oder schenkt den elfenähnlichen Wesen Präsente, damit sie Euch bei der Arbeit unterstützen. Hauptziel bleibt indes das Gründen einer Familie: Gewinnt das Herz eines süßen Mädels, indem Ihr für es kocht oder es mit Geschenken beglückt. Die putzige, detailverliebte Grafik überzeugt dabei ebenso wie die fröhliche Musikuntermalung. *rf*



GBA Diverse Minispiele wie das Frisbee-Werfen bringen Abwechslung.



GBA Eine Hochzeitskandidatin – ihre Zuneigung zeigt sie via Herzindikator.



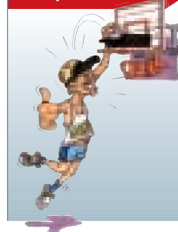
GBA Wichtige Infos erhaltet Ihr zu Beginn auf der Weltkarte.

Entwickler: Natsume, USA
Hersteller: Ubisoft
www.natsume.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 69 %
Sound 71 %
82 % Spielspaß

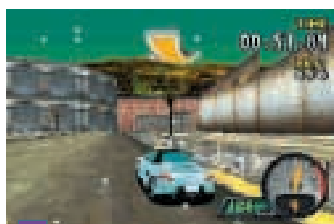
Anspruchsvolles, erstaunlich durchdachtes Bauernhof-RPG mit mühsamem Einstieg.

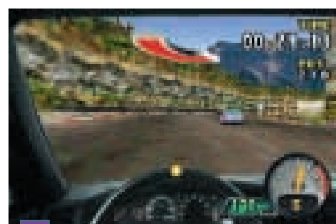
Raphael Fiore



Hockt der Bauer auf der Leiter, weiß er bestimmt bei "Harvest Moon" nicht weiter: Denn das vielseitige Hofleben ist gehörig anspruchsvoll und beispiellos durchdacht. Nachdem Ihr Euch eine Küche gekauft habt, dürft Ihr etliche Mahlzeiten zubereiten, mit denen Ihr z.B Kochwettbewerbe gewinnt. Auch die Detailverliebtheit bei den süßen Single-Damen mit all ihren Vorlieben und dem Liebesindikator verzaubern Euch. Daneben gibt es etliche Vorteile gegenüber den GBC- und SNES-Vorgängern: die simplifizierte Steuerung, die Möglichkeit, überall zu speichern sowie die vielen Minispiele. Schließlich erhaltet Ihr via Verlinkung zur Gamecube-Version attraktive Gimmicks wie z.B. Besuch aus "Mineral Town" und ein wunderschönes Häuschen an der Küste – klasse!

Need for Speed Porsche Unleashed


GBA Sauwetter: Mit Porsches rast Ihr auch bei Regen und Schneefall.


GBA Schwacher Trost: Immerhin bietet die Cockpitsicht ein Armaturenbrett.

Skurrilitäten der Softwarewelt: Auf den Heimkonsolen liegen zwischen den beiden "Need for Speed"-Teilen "Porsche Unleashed" und "Underground" mehr als drei Jahre, auf dem GBA kommen sie fast zeitgleich auf den Markt. Damit nicht genug, denn trotz zweier unterschiedlicher Publisher steckt das gleiche Entwicklerteam dahinter.

Bei Ubisofts "Porsche Unleashed" fahrt Ihr dem Namen entsprechend nur Erzeugnisse der Stuttgarter Nobelschmiede: Fünf Szenarien wie Stadt, Berg und Industrieviertel stehen mit (wenigen) Streckenvarianten zur Wahl, 25 Vehikel füllen den Rennstall. Neben Einzel- und K.o.-Rennen fahrt Ihr die 'Evolution'-Karriere, in der die Läufe mit z.B. Äraeinschränkungen versehen sind. Dummerweise sieht die überambitionierte Vektoroptik in Bewegung gruselig aus, dazu kommen eine tranige Steuerung und nervige Vorgaben, die bereits zu Beginn frusten. *us*

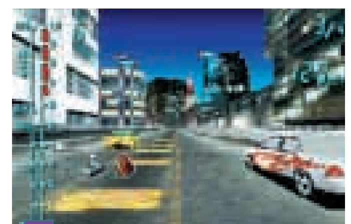
Entwickler: Pocketeers, England
Hersteller: Ubisoft
www.pocketeers.co.uk
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 53 %
Sound 62 %
53 % Spielspaß

Hässliche Grafik, nervige Designmacken und träge Lenkung bremsen die Werksraserei aus.

Need for Speed Underground


GBA Wohin des Weges? Die Leuchtpfeile erkennt Ihr oft nur schlecht.


GBA Die Dragraces erweisen sich als beste "Underground"-GBA-Disziplin.

Die GBA-Fassung des jüngsten "Need for Speed"-Streichs nahm EA selbst in Angriff, was man dem Modul auch prompt anmerkt: So hat die Street-Racing-Flitzerei vom Grundgehalt her deutlich mehr zu bieten als der "Porsche"-Cousin. Neben den gewitzten Tuning-Optionen und normalen Rennen betätigt Ihr Euch an Etappensprints, achtet im Dragrace auf möglichst exakte Schaltvorgänge und lasst beim Drift die Reifen qualmen. Der Karriere-Modus überrascht gar mit einer Hand voll eigenständiger Ideen wie der wählbaren Duellherausforderung.

Die coole Aufmachung der großen Brüder wurde stellenweise aufs Modul gerettet: Fette Musiksamples und Kamerawackler beim Dragrace gefallen. Leider finden sich die technischen Ärgernisse von "Porsche" ebenfalls wieder, wenn auch hier nicht in ganz so nerviger Form – trotzdem gibt's bereits eine Reihe (deutlich) besserer GBA-Rennspiele. *us*

Entwickler: Pocketeers, England
Hersteller: Electronic Arts
www.pocketeers.co.uk
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 55 %
Sound 71 %
56 % Spielspaß

Ebenfalls wenig schön anzusehen, aber dank besserem Design dezent unterhaltsamer.

www.M@N!AC.de

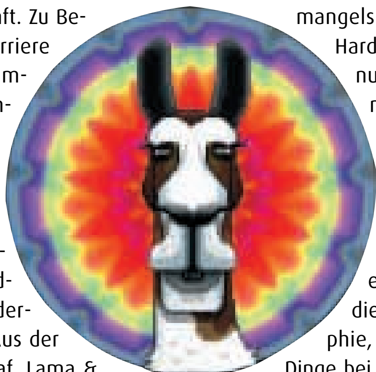
SEARCH: **Alte Idole – Homepages von Entwickler-Veteranen**

In den unendlichen Weiten des Internets finden sich zahllose interessante Seiten und Kuriositäten – solange man weiß, wo man suchen muss. Deshalb stellen wir Euch in dieser Rubrik regelmäßig unterhaltsame und informative Webseiten vor, deren Besuch sich für jeden Zocker lohnt. Wenn sich die weihnachtliche Spieleflut wieder beruhigt, bleibt Zeit zum philosophieren – wo stecken denn eigentlich die Programmierer aus unserer Jugend? MAN!AC hat für Euch eine Hand voll Webseiten von Branchen-Urgesteinen aufgespürt, deren Besuch sich durchaus lohnt. *us*

Llamasoft

http://www.llamasoft.co.uk/

Jeff Minter ist der heutigen Zockergeneration zwar kaum ein Begriff, gehört aber zweifellos zu den langlebigsten und exzentrischsten Exemplaren seiner Zunft. Zu Beginn seiner Karriere auf diversen Heimcomputern machte er sich einen Namen mit abstrakten Actiontiteln, bei denen sich Raumschiffe den Bildschirm mit Wiederkäuern teilten. Aus der Vorliebe für Schaf, Lama & Co. enstand entsprechend auch der Firmenname sowie Minters Spitzname 'Yak'.



In der letzten Dekade zeichnete sich der Brite dadurch aus, dass die Systeme seiner Wahl grundsätzlich dem Untergang geweiht waren: Zwar zauberte er für Jaguar und Nuon mit Neuauflagen der "Tempest"-Ballerei grandiose Actionspektakel, doch mangels Verbreitung der Hardware zockten sie nur wenige. Sein neuestes Projekt "Unity" entsteht nun für den Gamecube. Auf der Homepage finden Fans einen Abriss über die Firmenphilosophie, den Stand der Dinge bei neueren Aktivitäten, eine Widmung an sein unlängst verschiedenes Lieblingsschaf und den Link zum Webtagebuch: Das hält der Exzentriker stets auf dem Stand der Dinge und präsentiert schon mal Überraschungen.

Llamasoft
DISTINCTIVE SOFTWARE DESIGN

www.was-lohnt-sich-sonst-noch.de

http://www.dadgum.com/giantlist/: Dahinter verbirgt sich eine Textwüste der ganz besonderen Art. Seit Jahren sammelt der Betreiber nämlich sämtliche auffindbaren Informationen zu Entwicklern aus der Frühzeit – in der 'Giant List of Classic Games Programmers' findet Ihr zu fast jedem Namen der 80er-Jahre eine entsprechende Spieleliste. Zwar ist die Aufmachung ausgesprochen nüchtern, doch angesichts des hohen Informations- und Schmökerwerts lässt sich das verschmerzen.

http://www.dadgum.com/halcyon/: Auf dem gleichen Server findet sich ein besonderer Leckerbissen für Retrofreunde – die HTML-Fassung des höchst lesenswerten Interviewbuchs 'Halcyon Days'. Der Verfasser packte sein 1997 erschienenes Werk hier gratis ins Netz. Fast 30 Programmierer wie Eugene Jarvis ("Robotron"), Paul Shirley ("Spindizzy"), Archer MacLean ("IK+") oder Danielle Berry ("M.U.L.E.") stellten sich zum Gespräch – eine hochspannende Pflichtlektüre!

Graftgold

http://www.graftgold.com/



Leider in die ewigen Byte-Jagdgründe eingegangen ist die Graftgoldtruppe mit dem Star Andrew Braybrook. Zeichneten die Briten mit famosen Klassikern wie "Paradroid", "Uridium" und originellen Konzepten (z.B. die Amiga-Hüpferei "Fire & Ice") für diverse Höhepunkte der Heimcomputer-Zeit verantwortlich, verließ sie beim Wechsel zur Konsolenzunft das Glück. Nur noch wenige Titel schafften es auf den Markt (u.a. die Mega-Drive-"Ottifanten"), mit der PSone-Umsetzung von "Rainbow Islands" glückte immerhin ein würdevoller Abschied.

Die offizielle Homepage wird von Ex-Gründer Steve Turner verwaltet und wartet mit einigen interessanten Features auf: Neben einer detaillierten und lesenswerten Historie findet sich u.a. das 'Gameplay'-Kredo (wie ein gutes Spiel gestaltet sein sollte) und ein kurzer Artikel über die nötigen Grundlagen zum Start als Entwickler. Nicht fehlen dürfen kurze Biographien der Mitglieder sowie eine Liste aller Spiele. Leider beschränkt sich die jedoch ausschließlich auf Namen und Systeme, Bilder oder Texte findet Ihr keine, aber immerhin Links zu Fanpages.



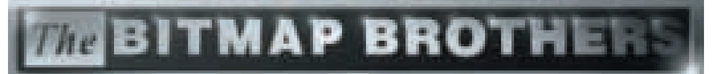
Bitmap Brothers

http://www.bitmap-brothers.co.uk/



Wie Kollege Minter sind auch die ehemals mit Superstar-Status behafteten Bitmap Brothers heute noch tätig – allerdings merkt man der Homepage an, dass ihre Pflege ähnlich lustlos ausfällt wie die letzten paar Neuentwicklungen der britischen Truppe.

Aktuelle Neuigkeiten finden sich nämlich keine, das jüngste Update feiert in wenigen Monaten bereits sein einjähriges Jubiläum. Dass solche Gurken wie "Speedball 2100" oder die wenig spannendere GBA-Umsetzung praktisch totgeschwiegen werden, ist ja noch verständlich. Doch auch zu den echten Klassikern hält sich das Informationsangebot in engen Grenzen: Lediglich eine Hand voll Screenshots, Coverabbildungen und magere Presse-Zitate sowie PR-Gefasel sind für jeden Titel abrufbar. Schade drum, denn zu "Gods", "Xenon 2" oder "Cadaver" gäbe es sicher mehr Wissenswertes. Aber immerhin eines schaffen die Bitmaps: Das Musterbeispiel einer lieblosen Firmenseite zu liefern.



Auf Menschenjagd

Ich zocke seit 20 Jahren Computer- und Videospiele und bin das erste Mal richtig schockiert. Als ich angefangen habe, "Manhunt" zu spielen und den Vorspann sah, hatte ich Lust auf mehr. Bis zum ersten Mord: Plastiktüte über den Kopf, runtergedrückt und dann noch das Knie ins Gesicht geschlagen. Das alles in Großaufnahme und realistisch wie nie. Ihr habt Recht, nach 3-4 Malen langweilt's – ist doch schrecklich, oder?
Die Grenze des guten Geschmacks ist mit dem Titel übertroffen worden. Titel wie "Mortal Kombat Deadly Alliance" oder "Resident Evil" sind gute Spiele, wo auch Blut fließt. Aber immer übertrieben und nicht so realistisch wie in "Manhunt". Bei den 'Fatalitys' hat man noch gelacht, weil das mehr Zeichentrick ist als alles andere. Gerade in der Zeit, wo Videospiele so in den Dreck gezogen werden mit den Amokläufen an den Schulen, ist es sehr ungeschickt von Take 2, so einen gewaltverherrlichenden Titel zu veröffentlichen. Sobald wieder was passiert, wird mit Sicherheit "Manhunt" in den Medien als Sündenbock herhalten müssen, und die Videospiele sind mal wieder an allem Schuld. Ich finde es eine Sauerei, dass mein Hobby mit solchen Spielen kaputt gemacht wird.
Versteht mich nicht falsch, ich zocke gerne Sachen, in denen Blut fließt und geballert wird. Was mich allerdings sehr beunruhigt ist, dass man als Minderjähriger in Kaufhäusern ohne Probleme solche Spiele kaufen kann.

Stephan Rösch, via E-Mail

Danke für die Berichterstattung zu einem der sicherlich kontroversesten Spiele der letzten Zeit. Ich habe mir "Manhunt" gekauft und möchte Folgendes zu der Diskussion beisteuern: Primär besticht das Spiel durch seine extrem packende Atmosphäre und Story, weniger durch die Meucheleinlagen. Die sind sicherlich in solch realitätsnaher Form selten dagewesen, aber dies macht das Spiel nicht zwingend weniger moralisch richtig als all die ungezählten Ego-Shooter, in denen man 'aufrechte' US-Soldaten verkörpert, die in aller Herren Länder andere Menschen aus der Entfernung über den Haufen schießen, damit Uncle Sam und die heilige, westlich geprägte Weltordnung weiter existieren darf. Die Diskussion über das Thema 'Moral' in Videospielen wird quasi ja schon durch das Medium ad absurdum geführt. Meiner Meinung nach muss man sich nicht 'schuldig' fühlen, wenn man "Manhunt" spielt und auch noch gut findet. Die extrem gelungene Atmosphäre zieht einen förmlich ins Geschehen, lässt einen schwitzige Hände bekommen und fesselt ans Pad – und dies sind doch immer Eigenschaften, die allerortens als positiv in Bezug auf ein Videospiel gewertet werden. Selbst, wenn die Meuchelszenen nicht in so drastischer Form enthalten wären, träfen alle diese Vorzüge immer noch zu. Und nur so nebenbei: die oben erwähnten Eigenschaften lassen sich genauso auf beispielsweise "Super Mario Sunshine" anwenden!
Klar gehört "Manhunt" nicht in Kinderhände, das versteht sich aber wohl von selbst. Dafür ist es ja auch (selbst im Ausland) erst ab 18 Jahren freigegeben.

Olaf Buddenberg, via E-Mail

Vor kurzem kam ich in den Genuss, den umstrittenen Titel "Manhunt" in der ungekürzten (englischen) PAL-Fassung anzutesten. Ich frage mich hierbei, ob es so dringend nötig ist, eine solch explizite Gewaltdarstellung in einem Videospiel zu zeigen. Mich als volljährigen Zocker kümmert es zwar wenig, wenn Körperteile abgehackt oder die virtuellen Gegner enthauptet werden, jedoch ist die Tatsache, dass Jugendliche an dieses Spiel kommen, sehr bedenklich. Selbst bei einer geschnittenen Version, in der weder Blut noch abgetrennte Gliedmaßen vorkommen, würde dieses Spiel extrem jugendgefährdend ausfallen. Die Thematik (zum Töten gedrängt und für brutale Angriffe gelobt) wird bei der BPjM kaum auf positive Resonanz stoßen.
Der Ablauf des Spiels und der Einsatz des Headsets haben zwar einen ordentlichen Tiefgang, jedoch ist es im Grunde ein Splatter-Titel, der von seiner Gewaltdarstellung lebt.
Ich will mit diesem Schreiben keinen volljährigen Spieler bevormunden, hoffe aber, dass "Manhunt" in dieser Version nicht in Deutschland erscheint. Denn wird wieder mal ein Sündenbock zu einer Gewalttat gesucht, hat die Presse einen wirklich deftigen Grund das Medium Videospiele anzugreifen.

Serious Joe, via E-Mail

Nicht nur die MAN!AC-Redaktion scheint bei Take 2s rabiater PS2-Action "Manhunt" emotional gespalten. Uns erreichte eine Vielzahl ähnlicher Briefe, nahezu alle verbunden mit der Sorge, dass die virtuelle Menschenjagd als Aufhänger für eine erneute 'Videospiele und Gewalt'-Diskussion herhalten müsse. Da "Manhunt" hierzulande bislang nur als (PAL-)Import erhältlich ist, liegt der öffentliche Bekanntheitsgrad dementsprechend auf niedrigem Niveau – ein populistisches Ausschlachten scheint (noch) in weiter Ferne. Allerdings sollten sich alle Entwickler künftig ihrer gesellschaftlichen Verantwortung mehr bewusst werden. Ein negatives öffentliches Branchen-Image basierend auf virtuellen Gewaltexzessen liegt sicherlich auch nicht in deren Interesse.



Keiner da?

Ich habe bereits vor etwa zwei bis drei Monaten einen Brief mit einigen Fragen bezüglich den aktuellen Konsolen an Euch geschickt. Bis heute warte ich allerdings vergeblich auf eine Antwort. Zeitgleich ging das Schreiben auch an ein Konkurrenzmagazin, wo ich schon nach einer (!!!) Woche eine Antwort bekam. Toll, oder? Deswegen muss ich mich als MAN!AC-Leser der ersten Stunde fragen, warum das bei Euch nicht klappt. Die Konkurrenz hat eine viel höhere Auflage als Ihr und kriegt das trotzdem auf die Reihe, die Leserbriefe zu beantworten.
In dieser Hinsicht bin ich dezent enttäuscht von Euch. Ich frage mich, ob Ihr mit allen treuen Lesern so umgeht. Vielleicht sollte ich meine Meinung auch nochmal überdenken und zur Konkurrenz wechseln – die sind schließlich für mich da. Vergesst nicht: Ihr seid von den Lesern abhängig, nicht umgekehrt!

Marius Jara, Stuttgart

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Dein Ärger ist nachvollziehbar. Nur leider können wir nicht jeden Leserbrief ausführlich und individuell beantworten – dazu landen pro Monat einfach viel zu viele Anfragen in unserer Redaktion. Wollten wir alle kompetent bearbeiten, bräuchten wir einen weiteren Redakteur, der sich ausschließlich um Leserbelange kümmert – und das ist schlichtweg im MAN!AC-Budget nicht drin. Daher versuchen wir in jeder Ausgabe Themenschwerpunkte zu bilden, die einen großen Teil Eurer Anfragen abdecken. Dass dabei einige Antworten offen bleiben, ist leider unvermeidlich. Wir bitten um Nachsicht.

Platinen-Probleme

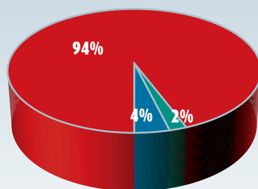
Ich besitze die Automatenplatine "Bucky o' Hare" (Konami, 1992). Leider zeigt das Spiel vereinzelte Farb- und Grafikfehler, die bei jeder Runde

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR.15

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 01/04 ging es um die Preisgestaltung von Videospielen. Wir fragten, ob Ihr bei unter 30 Euro pro Titel häufiger zugreifen würdet oder nicht. Hier das eindeutige Ergebnis:

A Bei unter 30 Euro pro Spiel würde ich wesentlich häufiger zugreifen.
B Eine Preissenkung würde mein Kaufverhalten nicht oder nur gering verändern.
C Der Preis ist egal, die Qualität zählt!

an derselben Stelle auftauchen. Komischerweise erhalte ich im 'Mask ROM Check' stets eine 'O.k.'-Meldung. Die Platine ist ein Original (kein Bootleg) und absolut ohne Beschädigung oder Kratzer. Die Pinleiste ist ebenfalls sauber und kalte Lötstellen finde ich auch keine. Die Chips sitzen natürlich alle fest auf der Platine.
Daher meine Frage: Gibt es Firmen oder Hersteller, die solche Geräte noch reparieren bzw. prüfen. Wenn ja, würde ich mich über eine Anschrift oder eine Telefonnummer sehr freuen. Mit bestem Dank im Voraus.

Sven Schröter, Rossla

Mit Adressen respektive Platinen-Spezialisten können wir Dir leider nicht dienen. Daher der Aufruf an alle Leser: Schickt Eure Experten-Kontakte an die Leserbriefadresse – wir leiten sie dann weiter.

Next-Level-Panik

Ich habe mit großem Interesse die Next-Level-Berichte über den Cell-Chip gelesen und war schlichtweg von den Socken: 1 TeraFLOPS! Irre ich mich, oder hört sich dies so an, dass Xbox 2 und Gamecube 2 dagegen nicht den Hauch einer Chance haben? Ich bin Xbox-Fan der ersten Stunde und mein armes Herz würde es nicht verkraften, wenn meine geliebte Xbox (2) von so einem technischen Machwerk überholt werden würde.
Habt Ihr denn gar keine Leistungsdaten der Xbox 2? Ich kann nämlich erst wieder ruhig schlafen, wenn ich weiß, dass die nächste Microsoft-Konsole mindestens genauso gut wird wie die PS3. Ich habe nur Platz für eine – nämlich die beste – Konsole, und auf "Halo 3" möchte ich nur ungern verzichten. Fast hätte ich's vergessen: Hat 1 TeraFLOPS was mit Grafik und Sound oder mit der Speicherkapazität zu tun?

Anonymer Briefschreiber

Weder noch: 1 TeraFLOPS bezieht sich auf die Leistung der CPU, eben des Cell-Chips. Egal wie die endgültigen PS3-Daten auch aussehen mögen – Microsofts und Nintendos kommende Konsolen dürften in puncto Rechenpower auf ähnlich hohem Niveau liegen. Letztendlich ist das Können der Entwickler für die Spielequalität und –Optik wesentlich entscheidender als differierende Leistungsdaten. So hält beispielsweise ein älterer PS2-Titel wie "Gran Turismo 3 A-spec" auf der vermeintlich schwächeren Konsole immer noch mit den grafisch besten Xbox- und Gamecube-Rennern mit. Du kannst Deine künftige Kaufentscheidung aller Voraussicht nach also beruhigt am Software-Angebot ausrichten. Wer jedoch alle Spiele-Highlights sein Eigen nennen will, wird auch in der nächsten Generation nicht um den Kauf mehrerer Systeme herumkommen.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Für diese Ausgabe hatten wir eigentlich den Test von Take 2s Gangster-Ballade "Mafia" geplant. Leider traf das Spiel bis zum Redaktionsschluss nicht ein. Gerüchte um eine Verschiebung auf Februar oder März wurden seitens Take 2 weder bestätigt noch verneint. Wir hoffen auf den PS2- und Xbox-Test in der nächsten MAN!AC.

MEA CULPA: Tipps-Onkel Max hat im letzten Heft die Wechstaben verbuchselt. Oder genauer gesagt, die Gold- und Silber-Bonusfahrzeuge bei "Project Gotham Racing 2" vertauscht. Bei Silber erhaltet Ihr den Porsche 911 GT1, bei Gold den Mercedes CLK-GTR.

MEA CULPA: "Spawn: Armageddon"-Entwickler Point of View stammt aus den USA, nicht aus Japan.



Nachspiel zum Nachspiel

Als ich heute meine MAN!AC bekommen habe und nichtsahnend das Heft durchblätterte, bin ich auf die 'Nachspiel'-Kolumne gestoßen. Bereits der Aufmacher hat mich verwundert. Also habe ich mir den Text durchgelesen und muss sagen, dass ich von der MAN!AC doch ziemlich enttäuscht bin. Es ist mir egal, ob der Verfasser Atheist ist – jedem das Seine. Ich werde erst gar nicht versuchen, ihn zum Christentum zu bekehren. Aber genau das, was Ihr in diesem Text schreibt, macht Ihr nicht besser. Wenn der Verfasser Religion als Lehre aus Halbwahrheiten betrachtet, ist das seine Meinung. Doch ist es verwerflich, die MAN!AC als Plattform zu benutzen, um den Lesern eine Weltanschauung aufzudrängen. Das hat in einem Spielemagazin nun absolut nichts verloren.
Wenn Titel wie "Manhunt" erscheinen, in denen man irgendwelche Leute abmurksen muss oder sonstige diabolische Inhalte vorkommen, kräht kein Hahn danach. Aber wehe, ein Spiel hat was mit Religion zu tun! "Ach du meine Güte, das könnte ja unsere Jugend beeinträchtigen! Sie könnten noch zu guten Menschen mutieren! Das wollen wir in einer freien Welt ja nicht, gell?!" Zynismus ist laut Bibel zwar eine Sünde, aber ich bin ja kein Heiliger ebenso wenig wie ein religiöser Fanatiker und sehe viele Fehler der Weltkirchen mit Argwohn. Mir geht es nur gegen den Strich, dass Religion mit Kirche gleichgesetzt wird. Religion an sich ist was Gutes. Viele der Gräueltaten der Kirche wurden von Menschen veranlasst, die Religion nur als Vorwand benutzten (bzw. heute noch benutzen), um ihre eigene Macht zu stärken bzw. sich zu bereichern. Außerdem glaube ich kaum, dass Jesus Christus gepredigt hat, Homosexuelle auszuschließen oder so genannte Hexen zu verbrennen.
Wie gesagt, ich bin kein Fanatiker und zocke natürlich auch Brutalo-Titel mit fragwürdigem Inhalt. Aber bitte unterlasst es in Zukunft, über Religion zu urteilen. Das hat in einer Spielezeitschrift nichts verloren und vergrault vielleicht noch treue Leser. Bleibt bei Eurem Metier, dann ist auch alles gut!

Stefan, via E-Mail

Dazu die Antwort des Kolumnen-Verfassers Thorsten: Tut mir leid, wenn das Nachspiel Deine religiösen Gefühle verletzt haben sollte – dies war mit Sicherheit nicht beabsichtigt. Wie du richtigerweise feststellst, kann man Kirche und Religion nicht gleichsetzen. Allerdings handelt es sich bei der angeprangerten Christen-Software um keine kirchlich arrangierten Produkte, sondern eben um das Werk streng Gläubiger, die so ihrem missionarischen Auftrag nachgehen. Dass ich so etwas nicht gutheißen kann, liegt nicht an meiner persönlichen Weltanschauung, sondern an der Furcht vor Nachahmern. Videospiele sollten ein Politik-freier Raum bleiben – basta! Der Quervergleich mit Brutalo-Titeln wie "Manhunt" hinkt ebenfalls, denn Tötungsszenarien lassen sich nicht zwanghaft mit Satanismus (dessen Zwecke ich ebenfalls keinesfalls befürworte) in einen Topf werfen.

Highend-Fernseher

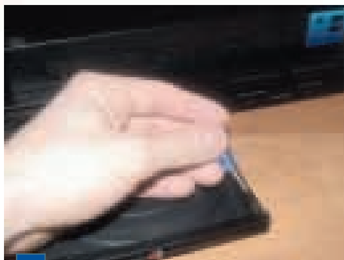
Als hardwareverrückter Leser (ich habe alle Next-Gen-Konsolen und auch einige alte) vermisse ich in Eurer Service-Ecke einen Bericht über Fernsehgeräte. Gerade wo die neuen TFTs auf den Markt drängen – wäre es da nicht eine Überlegung wert, eine Kaufberatung zu veröffentlichen?

Stefan Falkiewicz, via E-Mail

'Schuster, bleib bei deinen Leisten': Unser redaktionelles Know-how deckt alles rund um Videospiele ab. Wer kompetente Tests zu Highend-Fernsehern oder Heimkino-Equipment sucht, dem sei unsere Schwesterzeitschrift *audiovision* wärmstens ans Herz gelegt.

KNOWHOW

PS2-Importe ohne Chip-Umbau





PS2 Dauert nur eine Minute: Öffnet die CD-Lade, dreht die Konsole um und entfernt die Schraube rechts. Anschließend nehmt Ihr die Frontverkleidung ab (rechts).

Wer auf seiner deutschen Playstation 2 Importperlen aus Übersee spielen will, hat sich bislang einfach einen Umbauchip in die Konsole gelötet. Seit Ende 2003 nehmen Händler und Umbauspezialisten allerdings Abstand von dieser Methode, denn nach der neuen Gesetzeslage ist das damit verbundene Aushebeln des Kopierschutzes strafbar. Aber das ist nicht der einzige Grund, die Konsole im Originalzustand zu belassen: Manche Spiele verweigern bei gechipten Konsolen den Dienst und obendrein verfällt auch noch die Garantie beim Umbau. Ähnlich dem 'Freeloader' für Gamecube gibt es jetzt auch auf der Playstation 2 eine Boot-CD, die Eure Konsole mit Importspielen kompatibel macht: Die 'Magic Slide Card' kostet bei www.digi-shop24.de 28 Euro.

Weg mit der Verkleidung: Ganz ungefährlich ist der Einsatz der 'Magic Slide Card' nicht, denn für den Scheibenwechsel müsst Ihr die CD-Lade vorsichtig aus der Konsole ziehen. Das gelingt mit einem simplen Umbau: Ihr öffnet die Lade, schaltet die Konsole aus und entfernt mit einem feinen Schraubenzieher die breite Schraube links an der Lade. Bei neueren Konsolen ist sie nicht vorhanden, dann könnt Ihr gleich die Frontverkleidung der Lade abnehmen. Keine Panik, diese Modifikation lässt sich in wenigen Sekunden wieder rückgängig machen.

Booten mit Haken: Der 'Magic Slide Card' liegen zwei Scheiben bei, eine für CD-Spiele und eine für Titel auf DVD. Legt den passenden Silberling in Eure PS2 und bootet. Nach wenigen Augenblicken erscheint das Wechselmenü, das das Laufwerk stoppt. Wer mit AV-Kabel spielt, darf jetzt das kommende Importspiel auf PAL-Modus schalten – das klappt aber nicht bei allen Titeln fehlerfrei. Nun kommt der beiliegende Henkel zum Einsatz, er lässt sich unter der CD-Lade einschieben und hakt dann ein. Wer nun vorsichtig zieht, kann die Lade problemlos aus der Konsole holen. Wechselt nun die Boot-CD gegen das Importspiel und los geht's!

Fazit: Das Herumziehen an der CD-Lade wird auf Dauer Eure Konsole beschädigen, deshalb ist die 'Magic Slide Card' eine innovative sowie günstige Import-Lösung für den Notfall. Importfans besorgen sich aber besser eine Konsole aus Übersee. *oe*



Die 'Magic Slide Card' besteht aus Boot-CD (links), Boot-DVD (unten) sowie einem Plastikhaken (links unten) zum Öffnen der CD-Lade.

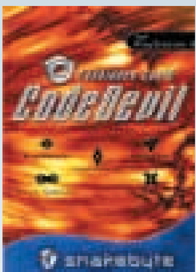
Doppelter Adapter

Der Adapter 'EMS USB2' schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe: Erstens macht er alle PSone-Bildschirmwaffen mit aktuellen PS2-Shootern wie "Time Crisis 2" kompatibel. Zudem lassen sich damit PS2-Controller an den PC stöpseln. Bei www.lik-sang.com zahlt Ihr nur zwölf Euro.



Cheat-Offensive

Ihr wollt mogeln, aber nicht mit dem Action Replay? NBG verkauft gleich eine ganze Palette an Alternativen: Der 'MC Cheat Master' kommt mit eingebauten Codes, während 'Code Devil' und 'Xploder V4 Pro' mit der Konkurrenz kompatibel sind und weitere Extras besitzen. Besorgt sie Euch unter www.nbgshop.de für 20 bis 50 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick







PS2 Nach dem Booten der 'Magic Slide Card' erscheint das Wechselmenü (links): Wählt den Videomodus und zieht mit dem Henkel die CD-Lade aus der Konsole (Mitte). Per Knopfdruck schließt sie sich und das Importspiel wird geladen (rechts).

ZUBEHÖR

Universal 360 Modena & Enzo Ferrari



Thrustmasters '360 Modena' (unten) findet via beigelegtem Adapter Anschluss an PS2, Xbox und Gamecube. Zwar liegt das Lenkrad gut in der Hand, der mäßige Rumble-Effekt und die träge Lenkreaktion überzeugen jedoch nicht. Leider ist auch keine Tischmontage vorgesehen, so müssen virtuelle Rennfahrer mit der guten Schenkelhalterung vorlieb nehmen. Zumindest sorgen zwei analoge Schaltwippen für entsprechendes Ferrari-Feeling.



Weit edler wirkt das originalgetreue 'Enzo Ferrari'-Lenkrad (oben rechts). Dank teils gummierter Oberfläche und griffiger Form finden auch schwitzige Hände guten Halt. Die viel zu kleinen Daumenmulden sorgen aber für unbequeme Fahrten. Positiv dagegen überrascht die sehr stabile Tischbefestigung – leider fehlt eine praktische Schenkelhalterung. Dank USB-Anschluss ist auch ein sehr gutes Force Feedback gewährleistet. Fanatecs 'Speedster 3' wirkt in diesem Punkt aber einen Tick besser. Trotz fehlender Einstellbarkeit kann das Steuergerät dank kleinem Lenkradspiel mehr als überzeugen. Die ungewohnte Tastenanordnung dagegen für lästige Sucherei.

Hersteller:	Thrustmaster
System:	PS2, Gamecube, Xbox
Preis:	ca. 50 Euro

Das preiswerte '360 Modena' lässt dank fehlender Tischhalterung, nicht vorhandener freier Tastenbelegung und großem Lenkradspiel nur wenig Freude aufkommen.

MAN!AC Wertung ✔✔✓✓✓

Hersteller:	Thrustmaster
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 80 Euro

Das 'Enzo Ferrari'-Steuergerät überzeugt mit genauer Lenkung, sehr gutem Force Feedback und vier Schaltwippen. Leider trüben zu enge Daumenmulden den Gesamteindruck.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

GBA-SP Value Pack

Speedlinks GBA-Set '6 in 1' enthält neben einer knapp bemessenen Stoffhülle mit Halteriemen und Adapter für den Zigarettenanzünder auch eine Handschlaufe, Kopfhöreradapter, Ohrstöpsel sowie eine überflüssige Plastikhülle für ein Spielmodul. Das beiliegende Link-Kabel mit Weiche eignet sich dank Umschalter zum Vernetzen zweier GBAs ebenso wie als Extensionport für den Game Boy Color.



Hersteller:	Speedlink
System:	GBA
Preis:	ca. 25 Euro

Nützliches Sammelsurium an Zubehör für den GBA SP. Gerade Autoadapter, Stofftäschchen und Linkkabel lohnen die preiswerte Anschaffung.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

Xploder V4 Pro

In edler Metallverpackung und in zwei Ausführungen kommt die neuste Xploder-Generation daher. Zusätzlich zur Standard-Variante bringt die Pro-Version neben der eigentlichen Software noch ein USB-Linkkabel samt Software für alle Windows-Versionen mit – der Spielstand-Archivierung und dem Internet-Tausch steht also nichts im Wege. Löblich: Die vollständige Unterstützung von USB-Tastaturen macht das Eingeben neuer Cheats einfach. Über 36.000 Codes sowie 1.000 Saves erwarten den hungrigen Zocker. Sollte das gewünschte Spiel fehlen, könnt Ihr Cheats und Spielstände auch über www.xploder.net herunterladen und via Linkkabel auf Memory Card übertragen. Die Bildschirmhilfe erreicht Ihr in den übersichtlichen Menüs jederzeit über Select respektive der F1-Taste. Nicht fehlen darf außerdem die Region-Free-Option bei Film-DVDs. Abgerundet wird das Set von einem praktischen Memory-Card-Manager samt speicherplatzsparendem Packer. Der 'Game Accelerator' bringt PAL-Titel auf NTSC (sprich 60Hz) in ungefähr 80 Prozent der Fälle zum Laufen. Natürlich steigert sich damit auch (ob erwünscht oder nicht) die Spielgeschwindigkeit. Negativ fällt die recht instabile Windows-Software mit häufigen Abstürzen auf.



Hersteller:	Mad Catz
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 50 Euro

Nützliches Mogel-Tool das mit erweiterbarer Cheat-Bobliothek aufwartet. 'DVD Region Free', Speicher-Manager und PC-Link-Kabel komplettieren das Paket.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 · Xbox · Gamecube

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force	**360 Modena Racing Wheel**	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 90 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: hochqualitatives Lenkrad mit Force-Feedback und Schenkelhalterung.	**Fazit:** griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓
SONSTIGES		
Action Replay Max (PS2)	**Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)**	**Flight Stick (NGC)**
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** gut verarbeiteter Steuerknüppel mit wählbaren Tastenvoreinstellungen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LAST RESORT



R-TYPE FINAL

Die letzten Cheats:

Pausiert das Spiel und haltet die L2-Taste gedrückt, während Ihr den Cheatcode eingebt. Die Aktivierung des Codes wird per Ton signalisiert. Den Code für Unverwundbarkeit könnt Ihr durch zweimaliges Eingeben wieder deaktivieren.

Unverwundbarkeit
→ → ← → ← ← → ← R2 ↑ ↑
↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ R2 ↑

Laderate bei 99,9 Prozent
R2 R2 ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ ▲

blaue Energie voll
R2 R2 ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ ●

rote Energie voll
R2 R2 ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ ■

gelbe Energie voll
R2 R2 ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ ✖

Museumsreif:

Gebt die folgenden Passwörter im 'R-Museum'-Modus ein, um diverse Bonusschiffe freizuschalten. Neben den per Passwort freischaltbaren Schiffen könnt Ihr noch eine Unmenge weiterer Vehikel vom Museum aus bemannen. Das funktioniert allerdings erst, sobald der Bolide im Museum ausgestellt wird. Manche Schiffe erscheinen, wenn Ihr bestimmte Levels gemeistert habt, andere setzen eine bestimmte Zeitspanne, während der Ihr unverletzt durch die Levels gleitet, voraus. Um möglichst viele Schiffe freizuschalten, könnt Ihr den oben beschriebenen Unverwundbarkeits-Cheat benutzen und ohne Mühe die zum Teil extremen Zeitlimits erfüllen.

Lady Love
4170 4170
Strider
5050 1060
Mr. Heli
5959 5959
Curtain Call
9910 0101



BIG MUTHA TRUCKERS

Big Mighty Cheetazz:

Im Optionsmenü der Gamecube-Lasterfahrerei könnt Ihr im Passwort-Bildschirm eine Hand voll schwergewichtiger Cheats eingeben.

automatische Navigation
USETHEFORCE
Bonus-Levels
Jinglebells
diplomatische Immunität gewinnen
VICTORS
schneller Truck
GINGERBEER
böser Truck
VARLEY
10 Millionen Dollar
LOTSAMONEY
kleinere Passanten
DAISHI
unendlich viel Zeit
PUBLICTRANSPORT
Levelauswahl
LAZYPLAYER
Schadens-Regulierung
6WL
alles freischalten
CHEATINGMUTHATRUCKER

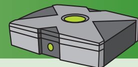
Geldgeschenke:

Wenn Euch die zehn Millionen Dollar nicht ausreichen, die Ihr Euch erschummeln könnt, habt Ihr die Möglichkeit, noch mehr Kohle zu machen. Aktiviert als Erstes den '10 Millionen Dollar'-Cheat. Dann begebt Ihr Euch in eine der Bars und wagt ein Spielchen am einarmigen Banditen. Durch die Cheateinwirkung werfen die Slotmaschinen immer Gewinn ab.

Selbstreparatur:

Sobald Ihr eine Lieferung mit einem Truck erledigt habt, fahrt Ihr leer zur Spedition zurück. Tauscht Euren Laster gegen einen neuen LKW und wieder zurück. Euer alter ist ohne Reparatur so gut wie neu.

GTA DOPPELPACK



"Grand Theft Auto 3"-Cheats:

Alle Cheats werden im laufenden Spiel eingegeben. Die Richtungsangaben beziehen sich auf das Digi-Pad.

alle Waffen
Schwarz Schwarz L Schwarz ← ↓
→ ↑ ← ↓ → ↑
volle Rüstung
Schwarz Schwarz L Weiß ← ↓ →
↑ ← ↓ → ↑
volle Energie
Schwarz Schwarz L R ← ↓ → ↑
← ↓ → ↑
alle Outfits
→ ↓ ← ↑ L Weiß ↑ ← ↓ →
Fahrzeug explodiert
Weiß Schwarz L R Weiß Schwarz Y
X B Y Weiß L
Autos fliegen länger
→ Schwarz B R Weiß ↓ L R
Fahrt in einem Panzer
B B B B B B R Weiß L Y B Y
leichtere Steuerung
R L Schwarz L → R R Y
unsichtbare Autos
L L X Schwarz Y L Y
'Gesucht'-Level steigt
Schwarz Schwarz L Schwarz ← →
← → ← →
viel Geld
Schwarz Schwarz L L ← ↓ → ↑
← ↓ → ↑
'Gesucht'-Level sinkt
Schwarz Schwarz L Schwarz ↑ ↓
↑ ↓ ↑ ↓

"GTA Vice City (dt.)"-Cheats:

Für die Eingabe gelten dieselben Regeln wie bei den "Grand Theft Auto 3"-Cheats.

volle Rüstung
Schwarz B R Weiß ← R L Schwarz
Weiß
Autos Explodieren
Schwarz Weiß R L Weiß Schwarz X
Y B Y Weiß L
volle Energie
R Schwarz L B ← ↓ → ↑ ← ↓
→ ↑
schnellere Fahrzeuge
→ R ↑ Weiß Weiß ← R L R R
niedrigeres 'Gesucht'-Level
R R B Schwarz ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
perfekte Steuerung
Y R R ← R L A Schwarz
Waffen #1
R Schwarz L Schwarz ← ↓ → ↑
← ↓ → ↑
Waffen #2
R Schwarz L Schwarz ← ↓ → ↑
← ↓ → ←
Waffen #3
R Schwarz L Schwarz ← ↓ → ↑
← ↓ → ↓
Zeitlupe
Y ↑ → ↓ X Schwarz R
Zeit vergeht schneller
B B L X L X X X L Y B Y
Bikini-Girls mit Wummen
→ R B Weiß ← A R L L A
als Candy Suxxx spielen
B Schwarz ↓ R ← → R L A Weiß



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Beißfest für die PS2:
Alle Sony-Vampire dürfen sich über etliche bissige Cheats freuen. Pausiert das Spielgeschehen und gebt einen der unten stehenden Cheatcodes ein. Sobald die Spielpause beendet wird, ist der Cheat aktiviert.

alle Bonus-Features
R2 ↓ L2 R1 ← L2 ↓ L1 ▲
alle dunklen Chroniken
R1 ↓ R2 L1 → R2 ▲ ↓ L1
volle Energie
← → ← → R1 L1 ● ▲ ↓
alle Slams
→ ↓ ↑ ↓ ↓ R1 ▲ ● ↓
alle Power-Ups
← ← ↑ ↑ L1 R2 ● ▲
unendlich Reaver-Ladungen
↓ ↓ ↑ ← R1 R2 ↓ ▲ ●
Unverwundbarkeit
↑ ↓ → ↓ R1 R2 ↓ ▲ L1
keine Texturen
L1 ↓ R2 → R2 ↑ ▲ L1 ↓
Toon-Version
↑ ↓ ↑ ↓ R1 R2 ↓ ● ▲
Tubereaver-Modus
↑ ↓ ← → R2 L2 ▲ ↓ ●
Wireframe-Modus
L1 ↓ L1 ↑ R1 L2 L1 ↓ ▲

Xbox-Schummelblutbad:
Auch auf der Xbox aktiviert Ihr die Cheats während der Spielpause.

alle Bonus-Features
Schwarz ↓ Weiß R ← Weiß R ←
Weiß R ← Weiß ↓ L Y
alle dunklen Chroniken
R ↓ Schwarz L → Schwarz Y ↓ L
volle Energie
← → ← → R L B Y ↓
alle Slams
→ ↓ ↑ ↓ ↓ R Y B ↓
alle Power-Ups
← ← ↑ ↑ L ← Schwarz B ↓ Y
unendlich Reaver-Ladungen
↓ ↓ ↑ ← R Schwarz ↓ Y B
Unverwundbarkeit
↑ ↓ → ↓ R Schwarz ↓ Y L
keine Texturen
L ↓ Schwarz → Schwarz ↑ Y L ↓
Toon-Version
↑ ↓ ↑ ↓ R Schwarz ↓ B Y
Tubereaver-Modus
↑ ↓ ← → Schwarz Weiß Y ↓ B
Wireframe-Modus
L ↓ L ↑ R Weiß L ↓ Y



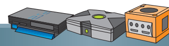
BACKYARD WRESTLING

Hinterhof-Schummeleien:
Sowohl auf der PS2 als auch auf der Xbox könnt Ihr diverse Cheateffekte aktivieren, wenn Ihr Euren selbstgemachten Prügelprotz auf einen der aufgelisteten Namen tauft.

unsichtbare Spieler
denicholas
Spieler 1 wird unsichtbar
jche
Spieler 2 wird unsichtbar
cbarlow
Spieler 1 hat unendlich Special-Moves
ddaniels
Spieler 2 hat unendlich Special-Moves
jmaxwell
große Köpfe
rtaylor
große Hände
okendall
große Füße
tpiperi
alles Groß
tho
Halo-Modus
jgintu
Geister-Modus
pjefferies
Greyscale-Modus
ksimeonov
Wireframe-Modus
ewilliams
Ego-Perspektive
edma
superharter Schwierigkeitsgrad
stomanovski
Toon-Wrestler
pstapley
Toon-Hintergrund
mbilodeau

Mastercheat für PS2:
Um auf der PS2 alles auf einen Schlag freizuschalten, haltet Ihr im Hauptmenü die L-Taste gedrückt und führt die folgende Kombination aus.
✖ ■ ▲ ● ✖ ■ ▲ ●

Mastercheat für Xbox:
Besitzt Ihr Microsofts Spielekiste, haltet Ihr ebenfalls die L-Taste im Hauptmenü gedrückt und benutzt den Cheatcode. Auf beiden Systemen ertönt nach erfolgter Eingabe ein Signal, das die Freischaltung aller Goodies und Cheatmodi ankündigt.
A X Y B A X Y B



NFL STREET

Schummelnamen:
Gebt die folgenden Passwörter als Spielernamen ein, um diverse Goodies freizuschalten. Die Codes gelten für alle Konsolen-Versionen.

alle NFL-Legenden
Classic
alle Stadien
Travel
Team 'Kay Slay' freischalten
KaySlay
Team 'X-ecutioner' freischalten
Excellent

Freispielbare Teams:
Aus dieser Liste könnt Ihr die Bedingungen entnehmen, die Ihr erfüllen müsst, um die angegebenen Teams freizuschalten.

AFC West All-Stars
gewinnt die 'AFC West Ladder' im NFL Challenge-Modus
AFC East All-Stars
gewinnt die 'AFC East Ladder' im NFL Challenge-Modus
AFC North All-Stars
gewinnt die 'AFC North Ladder' im NFL Challenge-Modus
AFC South All-Stars
gewinnt die 'AFC South Ladder' im NFL Challenge-Modus
NFC West All-Stars
gewinnt die 'NFC West Ladder' im NFL Challenge-Modus
NFC East All-Stars
gewinnt die 'NFC East Ladder' im NFL Challenge-Modus
NFC North All-Stars
gewinnt die 'NFC North Ladder' im NFL Challenge-Modus
NFC South All-Stars
gewinnt die 'NFC South Ladder' im NFL Challenge-Modus
NFL Legends
schlagt das erste 'Ladder Team' im NFL Challenge-Modus
Kayslay
schlagt das zweite 'Ladder Team' im NFL Challenge-Modus
X-ecutioners
schlagt das vierte 'Ladder Team' im NFL Challenge-Modus

Unendlich Turbo für PS2:
Pausiert das Spiel und haltet während der Eingabe die L-Taste gedrückt.
● ✖ → ← ← ↑

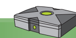


STARSKY & HUTCH

Cheatcodes:
Mit gehöriger Verspätung trifft die Gamecube-Variante der Koteletten-Versoftung "Starsky & Hutch" ein. Unbeeindruckt veröffentlichen wir trotzdem die Cheats zum Kultserien-Spiel. Gebt die folgenden Codes während des Spiels ein.

große Köpfe
Y B A X X A B Y
Unsichtbarkeit
↑ → ↓ ← Z ← → ←
tiefergelegte Fahrer
↑ ↑ ↓ ↓ A X Y B
niedrige Perspektive
↑ ↑ ← ← R Z L Z
Monster Truck
L L ← → Z Z Z Z
psychedelische Perspektive
L Z R Z ← ← ↑ ↑
seltsames Auto
↑ A ↓ Y ← X → B
Trike-Kamera
↑ ↑ → → R Z L Z

Mastercheat:
Gebt diesen Cheat als Namen ein, um alle Code-Effekte gleichzeitig freizuschalten.
VADKRAM



NHL RIVALS 2004

Passwörter:
Sucht Euch das Passende aus unserem Passwort-Angebot heraus und benutzt den Code anschließend im 'Code'-Bildschirm des Spiels. Eine Mehrfacheingabe ist möglich.

perfekt balancierte Spieler
EVENSTEVEN
große Spieler
BIGDUDES
großer Puck
BIGBISCUIT
geringe Schwerkraft
WEIGHTLESSPUCK
Rivals East All-Stars
CUJOEAST NHL
Rivals West All-Stars
CUJOWEST NHL
kleine Spieler
TINYTYKES
unendlich 'Speed Burst'
CAFFEINE

HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN



Das Haus am Strand:
Jedes Mal, wenn Ihr per Link-Kabel Verbindung zur Gamecube-Version des Spiels "Harvest Moon: A Wonderful Life" aufnehmt, verleiht Euch die Spielgöttin ein paar Sterne. Wenn Ihr 42 Sterne beisammen habt, wird das 'Seaside'-Haus am Strand zugänglich.

Manischer Moment:
Wandert am Mittwoch zwischen acht und elf Uhr vormittags zum 'Mothers Hill'. Um diese Zeit steht der Arzt am See und starrt auf das Wasser hinaus. Sobald er Euch bemerkt, erklärt er Euch, dass er seiner Eltern gedenkt. Ab jetzt steht die Spielzeit solange still, bis Ihr das Areal wieder verlasst. So könnt Ihr in aller Ruhe fischen oder Eure Axt respektive Eure Angelrute von Vergiftungen befreien, ohne eine Sekunde Zeit dabei zu verlieren. Der Trick ist jeden Mittwoch wiederholbar.

Freund der Geister:
Am Strand könnt Ihr die 'Harvest Sprites' in ihrem Haus aufsuchen. Vererbt den Gesellen von Frühjahr bis Herbst Kräuter, um sie zu Euren Freunden zu machen. Jetzt könnt Ihr mit den Wichten spielen, während sie Eure Arbeit erledigen. Die Kräuter wachsen hinter der Kirche in der Nähe des Geisterhauses. Achtet beim Kräuterverschenken auf die korrekte Farbkombination: Blaue Geister mögen blaues Gras, violette Geister violettes Gras und so weiter.

Die erste Kraftbeere:
Um die erste der begehrten Kraftbeeren zu sammeln, solltet Ihr alle Quadratmeter Eures Farmfeldes abjäten. Ist das Feld bearbeitet, wächst irgendwo darauf die Beere.

Fernsehgeschädigt:
Um 04:44 Spielzeit solltet Ihr keinesfalls fernsehen. Das Textfenster verschwindet dann nicht mehr.

Juwelen der Wahrheit:
Sobald Ihr die Regale im TV-Shop gekauft habt, könnt Ihr 'Juwelen der Wahrheit' sammeln gehen. Die folgende Liste verrät einige der Fundorte.

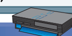
hinter der Hundehütte
im Wassertrog des Pferdes
neben der Straßenlaterne zwischen der Kirche und Rose Square
im oberen Stock der Bücherei auf dem niedrigen Regal in der Nähe der Stufen

Über Stock und Stein:
Um auf Zäunen, Felsen und Bäumen laufen zu können, benötigt Ihr ein ausgewachsenes Pferd und eine Kuh oder ein Schaf. Stellt das Weidevieh vor ein Hindernis und reitet auf dem Pferd auf die andere Seite des Objektes. Jetzt galoppiert Ihr auf Euer Weidevieh zu. Im Versuch darüberzuspringen scheut das Pferd und schleudert Euch auf das Objekt.

▪ ▪ ▪ MAN!AC ▪ ▪ ▪ Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
DOAX (4 Seiten)	0190/829076214
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Legend of Zelda WW (4 Seiten)	0190/829076222
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Silent Hill (2 Seiten)	0190/829076221
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Tenchu (4 Seiten)	0190/829076220
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210



BEYOND GOOD & EVIL

Die letzte M-Disk
des Spiels findet Ihr im ersten Stock der Location 'Akudas Bar' in einem Schränkchen versteckt.

BOMBASTIC

Neue Spiele:
Um neue Spielmodi freizuschalten, benutzt Ihr die folgenden Codewörter im Passwort-Menü des Spiels.

drei Minuten Zeitlimit
QQRniV6tM5
'Chain Attack'-Modus, zwei Minuten Zeitlimit, Geschwindigkeit auf 3/5
TQXYRyXhdm5
alle Würfel löschen, bevor die Combo endet
GVFhSiQW8m5
alle 50 Würfel im Startbildschirm erledigen
J3P8rFqeTF3
in drei Minuten zu Level 10 kommen
U8mnPYmG7QW
möglichst schnell Level 5 erreichen
BbrMjXSbnB3
drei Minuten Zeitlimit, Geschwindigkeit auf 4/5
mqH7aHQUMC3
zwei Minuten Zeitlimit, Geschwindigkeit auf 4/5
APGyfYbXJd3

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Neue Levels:
Um neue Bereiche von Mittelerde mit Eurem GBA zu erkunden, müsst Ihr diverse Aufgaben erfüllen. Die Liste verrät Euch, was zu tun ist.

Fangorn
zockt das Spiel mit allen Charakteren durch
Helms Klamm
zockt das Spiel mit sämtlichen Charakteren durch
Moria
gewinnt das Spiel mit jedem Charakter einmal
Wetterspitze
gewinnt das Spiel und sammelt alle Artefakte

Smeagol:
Smeagol gesellt sich zu Eurer Heldenauswahl, wenn Ihr das Spiel mit zwei Charakteren durchgezockt habt. Der schnüffelnde Stinker hoppelt allerdings nur über Multiplayer- oder Bonus-Karten.

Sam mit Gamecube:
Wenn Ihr einen Gamecube nebst "Die Rückkehr des Königs" Euer Eigen nennt, könnt Ihr Euren GBA per Link -Kabel an den Würfel stöpseln. Läuft das Spiel gleichzeitig auf beiden Systemen, wird Sam auf dem GBA verfügbar.

Sam ohne Gamecube:
Für alle Tolkienisten ohne Gamecube oder Link-Kabel gibt es auch einen anderen Weg, um Sam in Multiplayer-Spielen oder in Bonuslevels zu steuern. Zockt zuerst das Spiel mit Frodo durch und achtet darauf, alle Artefakte einzusammeln. Jetzt beginnt Ihr ein neues Spiel und wagt Euch mit Frodo abermals bis zu 'Kankras Lauer' vor. Sobald die Riesenspinne Frodo in ihren Hinterhalt gelockt hat, übernimmt Sam die Steuerung. Speichert jetzt Euer Spiel und brecht ab. Ab sofort steht der tapfere Gärtner als Bonusfigur zur Verfügung.

Gegenstände verdoppeln:
Dieser Trick funktioniert nur in Levels mit einem Waldläufer-Versteck. Sobald Ihr alle Gegenstände, die Ihr verdoppeln wollt, im Rucksack habt, speichert Ihr und beendet das Spiel. Im Hauptmenü dupliziert Ihr jetzt Euren Speicherstand in alle noch leeren Speicherslots. Nacheinander startet Ihr jetzt diese identischen Spielstände und deponiert jedesmal die Gegenstände im Waldläufer-Schlupfloch des Levels. Nachdem Ihr mit allen Speicherständen auf diese Weise verfahren seid, startet Ihr wieder das Original-File und freut Euch über Eure wundersam vervielfachte Habe.

Mehr Erfahrung:
Spielt ein beliebiges Level bis kurz vor Schluss und verliert dann absichtlich. Ihr müsst die Mission nochmal von vorn angehen, dürft aber Eure bereits gesammelten Erfahrungspunkte behalten.

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

12 AUSGABEN FREI HAUS

für 34 €

Du hast die Wahl: Entweder Du entscheidest Dich für das MAN!AC-Standard-Abo, oder Du wählst unser *Bonusangebot: Abo mit GameTracks, der MAN!AC Musik-CD mit 50 Minuten Videospiele-Tracks!

NUR FÜR KURZE ZEIT
Abo + GameTracks Musik-CD* für nur 39 Euro

BACK ISSUES



Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in **BRIEFMARKEN** (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

○ 7/96	○ 10/97	○ 10/98	○ 4/00	○ 7/00	○ 9/00	○ 10/00	○ 11/00	○ 3/01	○ 4/01	○ 5/01
○ 6/01	○ 7/01	○ 8/01	○ 9/01	○ 10/01	○ 11/01	○ 12/01	○ 1/02	○ 2/02	○ 3/02	○ 5/02
○ 6/02	○ 7/02	○ 8/02	○ 9/02	○ 10/02	○ 11/02	○ 12/02	○ 1/03	○ 2/03	○ 3/03	○ 4/03
○ 5/03	○ 6/03	○ 7/03	○ 8/03	○ 9/03	○ 10/03	○ 11/03	○ 12/03	○ 1/04	○ 2/04	

PRO HEFT 3,30 EURO IN BRIEFMARKEN (6 x 55 CENT)

ABO

Tel. 089/85709227

Aboservice:

Consodata
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr:

○ Standard-Abo für 34 Euro (Ausland 44 Euro)
○ Bonus-Abo mit Musik-CD für 39 Euro (Ausland 49 Euro) mit GameTracks

Will ich MAN!AC nicht länger haben, teile ich dies der Aboverwaltung vor der Erhalt der 12. Ausgabe mit. Andernfalls verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr.

Mein Abo kann ich jederzeit bei Consodata, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg zum Ende der Bezugszeit kündigen.

Gewünschte Zahlungsweise: ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug (geht am schnellsten)

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Castlevania

Playstation 2

Blutrünstige Vampire, majestätische Zinnen und unzählige Überraschungen – die brandneue "Castlevania"-Episode hat's wahrlich in sich. Damit Ihr dennoch nicht blind durch Draculas Schloss spurtet, hilft unser Player's Guide: Von Boss-Taktiken über versteckte Geheimnisse und Tabellen aller wichtigen Gegenstände bleiben (hoffentlich) keine Fragen offen! Ein Hinweis zum Schluss: Wir behandeln nur knifflige Stellen des Spiels, denn der lineare Lösungsweg bedarf keiner weiteren Erklärung. *tk*

Die versteckten Geheimnisse

Haus der Heiligen

1. Stock

Im östlichsten Raum des nördlichen Trakts findet Ihr einen erhöhten Balkon, der von einem Gitter geschützt wird. Begebt Euch einfach auf die benachbarte Plattform, hüpft in Richtung Raummitte und zieht Euch per Doppelsprung-Peitschen-Kombination am Geländer hoch. Die so erreichten Geheimräume enthalten sowohl Magie- und Health-Container als auch ein weiteres Secret: Sucht in der Bibliothek nach einem Bücherregal, vor dem Kratzer am Boden zu sehen sind. Rennt nun einfach ständig gegen den Schrank – schon öffnet sich ein Schalterraum. Durch das Aktivieren dieses und zwei weiterer Hebel (welche frei zugänglich im Level verteilt sind) kommt Ihr eine Etage tiefer an den Weißen Tigerschlüssel.

1. Untergeschoss

Im Westen des Kellers stoßt Ihr auf einen Raum mit fünf Statuen, die Frauen- und Ziegenköpfe zeigen. Um die obere Türe zu öffnen, verwendet Ihr folgende Kombination (von links nach rechts): Ziege, Frau, Ziege, Frau, Frau. Die westliche Pforte lässt sich hingegen durch Ziege, Ziege, Ziege, Frau, Ziege entriegeln.

Laboratorium der Anti-Seelen

1. Stock

Im östlichen Saal versperrt eine große Statue den weiteren Weg. Für dieses Rätsel benötigt Ihr sowohl Eis- als auch Flammen-Peitsche: Haut ständig auf die Steinfigur und wechselt dabei zwischen beiden Elementen – irgendwann zerbricht das Hindernis in tausend Stücke.

2. Stock

Hier schnappen wir uns die Flammen-Peitsche: Bewegt Euren Hintern zuerst in den langen, östlichen Raum. Jetzt springt Ihr auf die bewegliche Plattform und hüpft weiter zum rechts liegenden Vorsprung. Am unteren Bildrand könnt Ihr nun eine gut versteckte Querstange ausmachen – peitscht Euch an dieser und dem nächsten Pfosten zur grünen Türe.

Vor der Treppe zum dritten Stock entdecken aufmerksame Zocker zudem eine gelbe Bodenplatte. Wer sich drauf stellt, wird zum Gelben Drachenschlüssel gebeamt.

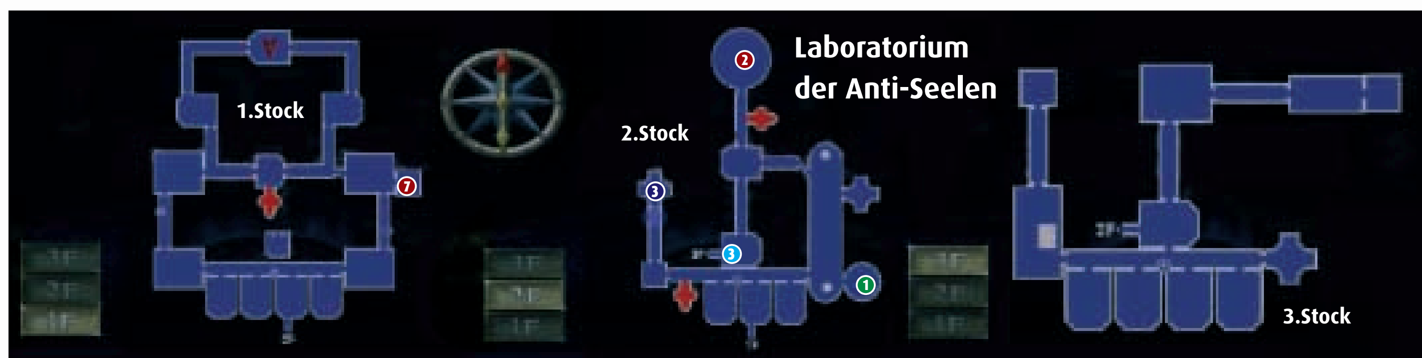


Palast der dunklen Wasser

1. Untergeschoss

Am Ende eines Ganges gelangt Ihr zu einer versteinerten Türe. Stellt Euch vor die Felspforte und wartet, bis der riesige Ritter mit seinem Morgenstern angreift – mit etwas Glück öffnet der tumbe Kerl so die Türe. Nun findet Ihr Euch in einer Höhle wieder: Hüpft auf die Vorsprünge und schnappt Euch im Geheimraum oben den Health-Container. Nun stolziert Leon wieder hinaus und springt blind über das Geländer, welches direkt vor der Türe liegt – mit Geduld landet Ihr so auf einer versteckten Plattform, die zum Eis-Elementar führt. Besiegt das Biest und die Eis-Peitsche gehört ebenfalls Euch!

Zurück im eben besuchten Geheimraum steigt Euer Held durch die Schädel-Rutsche: Wer auf der Abfahrt alle Münzen einsammelt, wird mit dem Meditations-Weihrauch belohnt.



Einen weiteren Health-Container findet Ihr im Raum mit den Axt-Fallen bei der südlichsten Kreuzung: Führt in der Mitte des Gangs einen Doppelsprung nach rechts aus und ergreift den kleinen Vorsprung.

2. Untergeschoss

Im Nordwesten dieser Etage müsst Ihr die Flammen-Peitsche einsetzen, um die gefrorene Türe zu öffnen – viel Spaß mit dem nächsten Geheimraum! Südöstlich setzt Leon unterdessen den Schwarzen Schildkrötenschlüssel ein und gelangt so an den Draupnir. Dieser Armreif verbessert Eure Angriffswerte. Vom Draupnir-Fundort steuert Ihr Euren Schützling nach Osten, damit er dort den Hebel umlegen kann. Hernach wandert Ihr in die südwestlichste Ecke der Karte: Dort peitscht Leon die drei Säulen aus und schlüpft dann schnell durch die Türe – der Blaue Drachenschlüssel gehört Euch! Die Wolfsfüße findet Ihr dagegen im Nordwesten: Öffnet das zugehörige Portal einfach mit dem Roten Phönixschlüssel.

3. Stock

In der Halle, die sich südlich der Treppen befindet, geht Ihr bis ans östliche Ende: Dort kann Leon nämlich durch die Tapeten hüpfen und so einen Geheimraum erreichen. Mit den eben gefundenen Wolfsfüßen spurtet Ihr indes über die bröckelnde Brücke am nördlichen Rand der Karte – auch hier warten Extras auf Euch.

Garten der Vergänglichkeit

1. Stock

In der Nähe des Startpunkts findet Ihr einen Raum mit sich bewegenden Querstangen. Springt zum ersten Pfosten, so dass Ihr ihn genau im höchsten Moment mit Eurer Peitsche erwischt. Nun wuchtet sich Leon über die zweite zur dritten Stange weiter und aktiviert schließlich per Peitsche den Schalter, der eine Plattform erscheinen lässt – so erreicht Ihr den Geheimraum.

Unmittelbar neben dem zweiten Speicherpunkt trampelt Euer Recke in einen Raum mit Riesenpflanze. Am oberen Bildrand könnt Ihr einen Balkon ausmachen, doch wie kommt man dort hoch? Schlagt einfach auf die Pflanze und wartet, bis sie ihre Knospe öffnet – nun könnt Ihr das Blümchen als Sprungbrett nutzen. Nördlich von der eben beschriebenen Stelle trefft Ihr abermals auf eine gigantische Pflanze. Wiederholt also das Prozedere von eben (der Balkon befindet sich auf der rechten Raumseite). Hernach landet Leon in einem Saal mit zwei Statuen: Aktiviert per Peitsche beide Hebel und springt dann schnell auf die erscheinende Plattform. Jetzt sind's nur noch wenige Meter bis zum Donner-Elementar: Lauft einfach geradeaus und nehmt die Treppe zum zweiten Stock. Schon bald gehört die zugehörige Donner-Peitsche Euch!

Auf dem Rückweg schaut Ihr noch beim Gang mit der eingestürzten Brücke vorbei: Wer die Wolfsfüße aktiviert, kann zur linken Türe springen und einen Geheimraum erreichen.

Als letztes holt sich Leon noch den Roten Phoenixschlüssel im Nordosten des schaurigen Gartens ab – aktiviert zuvor aber alle drei Schalter!



Theater der Toten

1. Stock

Der Raum mit den fiesen Stachelfallen enthält einen Health-Container: Lauft ganz auf die linke Seite der Halle und sucht nach einer kaum zu erkennenden Peitsch-Stange, die Euch zum ersehnten Balkon bringt. Den Weißen Tigerschlüssel setzt Ihr hinge-

Alle wichtigen Gegenstände im Überblick

Die Schlüssel	Wo finde ich den Schlüssel?	Wo kann ich ihn einsetzen?
1 Weißer Tigerschlüssel	1. Untergeschoss im Haus der Heiligen	1. Stock im Theater der Toten
2 Blauer Drachenschlüssel	2. Untergeschoss im Palast der dunklen Wasser	1. Stock im Garten der Vergänglichkeit
3 Gelber Drachenschlüssel	2. Stock im Laboratorium der Anti-Seelen	1. Stock im Haus der Heiligen
4 Roter Phönixschlüssel	1. Stock im Garten der Vergänglichkeit	2. Stock im Laboratorium der Anti-Seelen
5 Schwarzer Schildkrötenschlüssel	2. Stock im Theater der Toten	2. Untergeschoss im Palast der dunklen Wasser
6 Juwel der Entriegelung	2. Stock in der Pagode des Monds	1. Untergeschoss in der Eingangshalle
Die Relikte	**Wo finde ich das Relikt?**	**Was bringt das Relikt?**
1 Schwarzer Bischof	1. Stock im Haus der Heiligen	Erhöht Eure Angriffswerte
2 Weißer Bischof	Wird von Rinaldo angeboten	Erhöht Eure Defensivwerte
3 Wolfsfüße	2. Stock im Laboratorium der Anti-Seelen	Erhöhen Sprungweite wie Lauftempo
4 Kristallschädel	Wird von Phantomen fallengelassen	Garantiert temporäre Unsichtbarkeit
5 Krug der Unsterblichkeit	Wird von Zauber-Skeletten fallengelassen	Garantiert temporäre Unsterblichkeit
6 Kleiner Hammer	2. Untergeschoss im Palast der dunklen Wasser	Getötete Gegner lassen immer Geld fallen
7 Luzifers Schwert	2. Stock im Theater der Toten	Verletzt Gegner, die in Eurer Nähe stehen
8 Saisei Weihrauch	1. Stock im Garten der Vergänglichkeit	Füllt Lebensenergie im Tausch gegen Magiepunkte auf
9 Svarog Statue	Im Tutorial-Raum zu Beginn des Spiels	Erzeugt eine Flammenspur, wo Leon hinläuft
10 Meditations-Weihrauch	In der Schädel-Rutsche des Palastes der dunklen Wasser	Füllt Herzchen im Tausch gegen Magiepunkte auf
Die Orbs	**Wie bekomme ich den Orb?**	**Wozu brauche ich den Orb?**
1 Blauer Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit dem Wurm	Freischalten des letzten Levels
2 Roter Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit dem Golem	Freischalten des letzten Levels
3 Grüner Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit Joachim Armster	Freischalten des letzten Levels
4 Gelber Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit dem Sukkubus	Freischalten des letzten Levels
5 Violetter Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit der Medusa	Freischalten des letzten Levels
6 Schwarzer Orb	Als Belohnung für den Bosskampf mit dem Vergessenen	Keine besondere Bewandtnis
7 Weißer Orb	Hinter der Statue im Laboratorium der Anti-Seelen	Keine besondere Bewandtnis
Die Hauptwaffen	**Wo bekomme ich diese Peitsche ?**	**Wofür brauche ich den Riemen?**
1 Flammen-Peitsche	Vom Feuer-Elementar im Laboratorium der Anti-Seelen	Bei der Eistür im Palast der dunklen Wasser
2 Eis-Peitsche	Vom Eis-Elementar im Palast der dunklen Wasser	Um die Statue im Laboratorium der Anti-Seelen zu zerstören
3 Donner-Peitsche	Vom Donner-Elementar im Garten der Vergänglichkeit	Keine besondere Bewandtnis
4 Vampir-Killer	Von Rinaldo, nachdem Ihr fünf Orbs eingesammelt habt	Um Walter Bernhard zu besiegen

gen im Südosten ein, um an eine wertvolle Herz-Brosche zu kommen. Ein weiteres Geheimnis entdecken aufmerksame Vampirjäger im Westen des Theaters: Dort fliegen Euch unaufhörlich Meteoriten auf den Schädel. Während Ihr eine Türe durch die offensichtliche Zerstörung der roten Statuen (stellt Euch einfach in die Nähe jeder Figur und wartet, bis sie vom Steinschlag erfasst wird) öffnet, lässt sich die zweite Pforte mit den blauen Denkmälern entriegeln – allerdings befinden sich diese an schwer zugänglichen Stellen.

2. Stock
Wenn Ihr über die östliche Treppe ins obere Stockwerk gelangt, wird Leon schon bald wieder von fallenden Stacheln bedroht. Im zugehörigen Raum befindet sich ebenfalls ein Secret: Direkt links vom Eingang hängt nämlich eine Querstange, die Euch zum nächsten Magie-Container bringt. Wer gar noch weiter nach oben hüpft, wird mit Luzifers Schwert belohnt. Westlich vom Zentrum trifft Euer Alter Ego hingegen auf Laser spuckende Totenköpfe: Benutzt den Block-Knopf (R1) und blickt die Fratzen jeweils frontal an – dann wird der Energiestrahl abgeschaltet. So erreicht Ihr den Schwarzen Schildkrötenschlüssel.

Pagode des Monds

1. Stock
Im nördlichsten Raum attackieren Euch fiese Zauber-Skelette, die sich duplizieren können. Das einzige verwundbare Gerippe erkennt Ihr jeweils an der Reflexion auf dem Kachelboden – haut es in Stücke! Mit etwas Glück lässt einer Eurer Widersacher sogar den Krug der Unsterblichkeit fallen. Wundert Euch aber nicht, wenn's länger dauert: Wir benötigten über fünfzig Anläufe!

2. Stock
Folgt dem westlichen Pfad bis zum kreisförmigen Gang. In dessen Zentrum wartet ein fieses Plattform-Rätsel: Die beleuchteten Stellen führen Euch nämlich nur zur rechten Türe, die linke (versteckte) Pforte bleibt im Dunkeln! Folgt also dem Scheinwerfer bis zum erleuchteten Tor und geht dann wieder eine Plattform zurück. Jetzt legt Leon seine Wolfsfüße an, die ihn per Doppelsprung schräg nach links auf einen geheimen Vorsprung führen. Hier entdeckt Ihr schließlich das Juwel der Entriegelung.





Die Bosse des Bösen

Der Wurmparasit

Lebensenergie: 1.200 Punkte
Am Ende des Hauses der Heiligen wartet ein gigantischer Wurm auf Euch. Allerdings müsst Ihr nicht das Biest selbst, sondern den wabernden Kern attackieren. Weicht also der Schlange aus und beobachtet die fünf Löcher im Boden: Dort erscheint regelmäßig eine Art Knospe, die Ihr fortwährend mit schnellen Peitschenhieben eindeckt. Aber Vorsicht: Wenn der Wurm Feuer spuckt, sollte sich Leon schnellstens aus dem Staub machen – sonst endet er als Grillfleisch. Zur Belohnung für Eure Mühen erhaltet Ihr schließlich den Blauen Orb.

Der Golem

Lebensenergie: 1.500 Punkte
Der steinerne Wächter des Laboratoriums der Anti-Seelen setzt sich vor Euren Augen zusammen und greift sofort an. Versucht erst gar nicht, seine mächtigen Fausthiebe zu blocken, denn jedwede Defensiv-Haltung ist hier wirkungslos. Ergo geht Leon gleich zur Offensive über: Umrundet Euren klobigen Widersacher und attackiert ihn von hinten. Werdet Ihr hingegen frontal erwischt, wirkt eine Sprungattacke mit anschließenden Schlägen auf den Kopf des Golems Wunder – auch der Einsatz von Sub-Weapons leistet unschätzbare Dienste. Dummerweise gibt der grobe Klotz nicht nach einem Gefecht klein bei, sondern besitzt eine zweite Energieleiste. Außerdem erweitert sich seine Offensiv-Palette durch eine fiese Rammattacke. Sobald der Golem seine Faust fliegen lässt, weicht Ihr aus und bringt Euch in Schlagreichweite: Kloppt nun wie wild auf die glühende Kugel am Kopf des Opponenten – so wandert bald auch der Rote Orb in Euer Inventar!

Die Medusa

Lebensenergie: 2.000 Punkte
Im Garten der Vergänglichkeit haust ein schreckliches Schlangenmonster, welches Euren Helden in Stein verwandeln kann. Tastet Euch dementsprechend vorsichtig ans Boss-Biest heran und verpasst ihm via Peitsche eine Kopfmassage. Sobald die Medusa angeschlagen ist, sondert sie giftiges Blut ab – weicht dem ranzigen Lebenssaft unbedingt aus! Sollte Leon gar vom Versteinerungsfluch erwischt werden, rotiert Ihr schnell den linken Analogstick bzw. hämmert auf alle Aktionstasten – nur so kommt Euer Recke rechtzeitig frei. Der Rest des Kampfes dürfte kein großes Problem darstellen: Merkt Euch einfach die verschiedenen Angriffs-Schemata der hässlichen Fratze, blockt sämtliche Gemeinheiten ab und nutzt Eure Sub-Weapons (besonders Weihwasser wirkt hier Wunder!). Den Grünen Orb hat sich Leon nach diesem Gefecht wirklich verdient!

Joachim Armster

Lebensenergie: 1.500 Punkte
Der Palast des Dunkles Wassers wartet mit einem besonders kniffligen Obermotz auf: Vampirfürst Joachim Armster bewirft Euch mit allerlei Zaubersprüchen. Aufmerksame Zocker bemerken in den Ecken des Raumes blaue Sphären: Diese magischen Siegel machen Euren Widersacher immun gegen Peitschenschläge. Demnach müsst Ihr alle drei Schutzmechanismen deaktivieren, bevor Leon zum Angriff übergehen kann. Verwundet Joachim so schnell wie möglich, denn die Sphären regenerieren sich nach kurzer Zeit wieder. Wenn Ihr unsere Anweisungen befolgt, gehört der Violette Orb im Handumdrehen Euch.

Der Sukkubus

Lebensenergie: 1.000 Punkte
Im finalen Raum des Theaters der Toten stoßt ihr auf Sara, welche sich urplötzlich in eine dunkle Herrscherin verwandelt. Die gemeingefährliche Dame bewegt sich wesentlich fixer als Euer Held, denkt also immer einen Schritt voraus und empfangt das Biest mit einer Combo-Attacke. Achtet außerdem unbedingt auf den Knutscher (kein Scherz!) des Sukkubus: Kommt Ihr zu nahe heran, wird Leon nämlich mit tödlichen Küssen eingedeckt. Wenn Eure Gegnerin schließlich Pflanzen aus dem Boden schießen lässt, antwortet Ihr mit einem blitzschnellen Sprung-Angriff – der Gelbe Orb geht auf diese Weise ebenfalls in Euren Besitz über.

Der Doppelgänger

Lebensenergie: 1.500 Punkte

Der Eingang des oberen Schlossbereichs wird von einem frechen Scharlatan bewacht. Allerdings sollte der Kampf gegen das Leon-Plagiat keine größere Hürde darstellen, weil Ihr an dieser Stelle des Spiels auf die legendäre 'Vampir Killer'-Peitsche vertraut. Denkt einfach nur daran, dass Euer Doppelgänger die selben Sub-Weapons wie Leon verwendet und kloppt den Nachmacher per Lederriemen-Stakkato aus der Burg.

Walter Bernhard

Lebensenergie: 1.500 Punkte

Auch das Duell mit dem vermeintlichen Erzbösewicht entscheidet Ihr dank unserer Tipps locker für Euch. Nachdem Walter beim ersten Schlag die Kraft Eurer Alchemisten-Peitsche registriert, zieht er andere Saiten auf: Immer wieder teleportiert sich Herr Bernhard durch die Halle und lässt anschließend fiese Explosions-Kugeln ab. Außerdem streut Euer Gegenüber gelegentlich fiese Blitzschläge ein. Gebt also unaufhörlich Fersengeld und greift nur in ruhigen Momenten mit Eurer Peitsche an! Vorsicht auch vor der Super-Schockwelle des geifernden Schlossherrn: Sobald Ihr ein unverständliches Gemurmel registriert, sollte Leon ins hintere Eck des Saales flüchten – sonst trifft Euch im wahrsten Wortsinne der Schlag. Nach dem Scharmützel erfahrt Ihr schließlich den wahren Drahtzieher und werdet in die Hölle transportiert.

Der Tod

Lebensenergie: 4.444 Punkte

Leider liegt zwischen dem Kampf mit Walter und Eurer härtesten Prüfung kein Speicherpunkt – spart also unbedingt einige Heiltränke auf! Mit Geduld wie Konzentration lässt sich aber auch Gevatter Tod bezwingen: Weil das satanische Vieh stets am Rande der Arena rumschwirrt bzw. hier sämtliche Sub-Weapons keine Wirkung besitzen, muss Leon sich was Besseres einfallen lassen: Wartet einfach drarauf, dass Euer Widersacher fliegende Totenköpfe beschwört. Während dieser Phase könnt Ihr problemlos eine Peitschen-Kombo anbringen. Kommen Euch die Schädel schließlich zu nahe, tretet Ihr den sofortigen Rückzug an! Wer diese Anleitung beherzigt respektive auch den Sensenhieben ausweicht, hat das Obermonster schnell am Rande einer Niederlage. Aber Achtung, im letzten Drittel der Schlacht packt Mister Gerippe seine beste Waffe aus: Krachen Feuerbälle vom Himmel, weicht Ihr blitzschnell zur Seite und vermeidet die anschließende Druckwelle durch einen perfekt getimten Doppelsprung – geschafft!

Die Elementare

Lebensenergie: jeweils 1.500 Punkte

Egal ob Feuer-, Eis- oder Donner-Elementar – die optionalen Bosskämpfe lassen sich am besten nach Beendigung der eigentlichen Story erledigen. Dann strotzt Euer Recke nämlich nur so vor Lebenskraft und Extras. Nutzt in jedem Fall die offensichtlichen Schwächen der Elementare: So ist das Feuer-Biest nicht gut auf Eis-Peitschen zu sprechen – umgekehrt verhält es sich genauso. Den Donner-Gott schlagt Ihr schließlich mit ausgewählten Combo-Schlägen zu Brei. Auf diese Weise erhält Leon alle drei Bonus-Peitschen.

Der Vergessene

Lebensenergie: 4.800 Punkte

Wer hätte das gedacht: Der dickste Boss des Spiels versteckt sich nicht im eigentlichen Story-Geschehen, sondern in den düsteren Katakomben des Schlosses. Mit dem Juwel der Entriegelung öffnet Ihr das Gefängnis unterm zentralen Teleporter-Raum und trefft so auf den Vergessenen. Dieser Kampf erstreckt sich über drei knallharte Phasen:

Phase 1

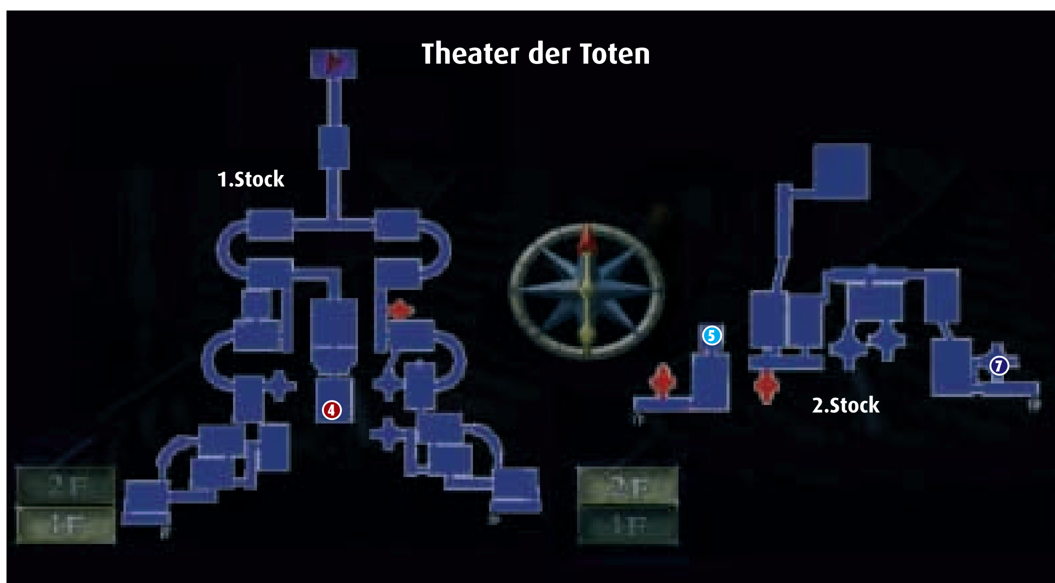
Den ekligen Unterbauch traktiert Ihr mit steten Peitschen-Attacken. Nach kurzer Zeit tauchen Würmer auf: Metzelt das Gesindel einfach per 360°-Schlag (Analogstick drehen und Dreieck-Taste drücken) ab.

Phase 2

Nun muss sich Leon mit Händen sowie Brust der Riesenkreatur rumärgern. Konzentriert Euch jedoch auf die Pranken: Weicht eventuellen Schwingern aus und malträtiert dann die Fingerchen des Vergessenen.

Phase 3

Im letzten Drittel des epischen Gefechts steht Ihr Eurem Opponenten Auge in Auge gegenüber. Der gigantische Kopf lässt Felsbrocken auf Euch niederprasseln, denen Ihr tunlichst ausweichen solltet. Danach folgt eine kurze Feuerpause, welche Leon zum Gegenangriff nutzt. Greift aber nicht zu lange an, denn jetzt folgt der heikelste Teil: Die Visage des Vergessenen spuckt Feuer! Nur wer sich schnell genug hinter einen der zuvor herunter gefallenen Steinblöcke begibt, überlebt auch diese Folter. Nun könnt ihr wieder in die Offensive gehen und den heiß begehrten Schwarzen Orb einsacken.



Die freischaltbaren Bonus-Optionen

	Was muss ich erfüllen?	Wie erhalte ich das Extra?	Was bringt's mir?
'Alle Skills'-Modus	Spiel mit Leon beenden	@LLSKILL als Namen eingeben	Alle Skills sofort verfügbar
'Boss Rush'-Modus	Alle Bosse im Spiel besiegen	Erscheint im Level-Hub	Besiegt so schnell wie möglich alle Bosse
'Crazy'-Modus	Spiel mit Leon beenden	@CRAZY als Namen eingeben	Spielt auf dem ultimativen Schwierigkeitsgrad
Jade Maske	Spiel mit Leon beenden	Lässt sich bei Rinaldo kaufen	Lässt Kronleuchter automatisch zerbersten
Joachim Armster	Spiel mit Leon beenden	@JOACHIM als Namen eingeben	Schlüpft in die Rolle von Vampir Joachim
Möbius' Brosche	'Crazy'-Modus beenden	Lässt sich bei Rinaldo kaufen	Sub-Weapon-Einsatz kostet keine Herzchen mehr
Musik Box	Spiel mit Leon beenden	Lässt sich bei Rinaldo kaufen	Hört Euch alle Musikstücke einzeln an
Pumpkin Modus	Spiel mit Joachim beenden	@PUMPKIN als Namen eingeben	Schlüpft in die Rolle des kuriosen Kurbiskopfs

MANISCHER MOMENT!



Mit harten Bandagen gegen schweizer Rumpelfußball: Raphael wird von Thorsten gefällt.

Wenn erwachsene Männer einen Fußball sehen, verwandeln sie sich blitzschnell in kleine Kinder: Dieser Ausspruch fand unlängst seine Bestätigung, als Verlagsleiter Martin die MAN!AC-Redaktion mit uralten Werbegeschenk-Lederkugeln beglückte. Besonders Schweiz-Import Raphael und Eisenfuß Thorsten freuten sich über das sportliche Geschenk – ganz im Gegensatz zum gestressten *audiovision*-Schreiberling Christoph, dessen Arbeitsplatz kurzerhand zum Tor umfunktioniert wurde. Chefredakteur Olli hingegen ließ sich vom Kick-Fieber anstecken und überraschte mit gekonnten Volley-Krachern sowie adäquater Defensiv-Leistung. Im Frühjahr starten wir endlich in die Freiluft-Saison: Dann wird der Meringer Fußballplatz vom Cybermedia-Werksteam in Beschlag genommmen – Tor, Tor, Tooor!



Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Umfragen lügen: So ergab die MAN!AC-Meinungsforschung, dass 54 Prozent aller Leser einen Dreamcast kaufen wollen – hättet Ihr's mal getan! Mehr Aussagekraft besaß da schon unser 'Spielerprofil 99': Hier konnten Zocker anhand kniffliger Fragen ihr Konsolen-Wissen prüfen – selbst für Profis eine harte Nuss. Im Preview-Teil stach hingegen Teil 1 der "Driver"-Reihe heraus, das Potenzial des Action-Knallers war schon damals unübersehbar. Ebenfalls kaum zu ignorieren: Mit 91%-Spielspaß übertrumpfte "Sonic Adventures" alle anderen Importtitel und setzte sich an die Spitze der Dreamcast-Wertungen. Noch besser kam nur die PAL-Fassung von "Metal Gear Solid" weg: 92% konnte der Agenten-Hit verbuchen.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Wie sich die Zeiten und Geschmäcker ändern: Während Ubisoft die Inserate für seine "Prince of Persia"-Versoftung mit böse blickendem Jüngling schmückt (links), wurde die Ursprungsepisode (rechts) noch von einem blonden Luke-Skywalker-Verschnitt beworben – lustiger war's allemal!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "DRIV3R" © Atari
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

NEXT TIME 04/2004

erscheint Mittwoch, den 3. März

Zwei Monate nach Weihnachten kommt die Hit-Maschinerie wieder ins Rollen. Besonders Rollenspiel-Fanaten steht ein goldener März bevor: So testen wir die PAL-Fassungen von **Final Fantasy: Crystal Chronicles** und **Final Fantasy X-2** – ob Square dieses Mal ohne Balken auskommt? Ersehnte Import-Schlager stehen ebenfalls ins Haus: Tecmo schickt **Ninja Gaiden** ins Rennen um die Schnetzel-Krone, Capcom kontert mit **Onimusha 3** (Bild). Apropos Capcom: Der Nippon-Hersteller zeigt beim **Las Vegas Gamer's Day** seine kommende Software – wir berichten. Und auch Vivendi schickt die MAN!AC-Crew auf Reisen: Während in Paris das innovative Adventure **Fahrenheit** auf uns wartet, lockt Birmingham mit dem Ego-Kracher **Cold Winter**. Die Daheimgebliebenen nehmen indes brandneue PAL-Versionen unter die Lupe: **Deus Ex 2**, **SOCOM 2** und **Forbidden Siren** kommen zum Test!





DEATH'S RIGHT HAND

"VERBRECHEN LOHNT SICH NICHT NUR...
ES LOHNT SICH SOGAR SEHR."
-JERICHO

WWW.DRIV3R.COM





PlayStation®2





Gut oder Böse?
Geschüttelt oder gerührt?
Leben oder Tod?
Heidi oder Shannon?

ALLES ODER NICHTS™
007™

Die Sicherheit der Welt liegt mal wieder in den Händen des besten Geheimagenten der Welt – in deinen. In einer brillanten Besetzung glänzen Pierce Brosnan in der Hauptrolle als James Bond, Shannon Elizabeth als Serena St. Germaine, Heidi Klum als Dr. Katya Nadanova und Mya als Agent Starling. Du setzt die neuesten Gadgets aus dem Q-Labor ein, fährst Bonds Aston Martin V12 Vanquish und besiegst die Schurken dank eines brandneuen Nahkampfsystems. Deine Reise führt dich auf vier Kontinente – und deine Mission lautet: Rette die Welt.

Starte deine Mission unter www.eagames.de
www.007aon.eagames.de





Challenge Everything™







GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2